MUTANT



DRAKENS LAND

ETT ÄVENTYR I NEOASIEN

ETT MUTANTÄVENTYR
DRAKENS LAND

GUNILLA JONSSON
KONSTRUKTÖR

OLLE SAHLIN
REDIGERING

STEFAN THULIN
GRAFISK FORM

STEFAN THULIN
ORIGINAL & KARTOR

THOMAS ARFERT
ILLUSTRATÖR

THOMAS FEINER
OMSLAGSBILD

NILS GULLIKSSON
PRODUKTION

HERZOGS REPRO AB
REPRO

TRYCKPRODUKTION VÄSTERÅS 1990
TRYCK

Östra Kina — en gång "landet som flödade av fisk och ris" och födde hundratals miljoner människor. Sedan 50 år tillbaka en ogenomtränglig vildmark av förvuxna träsk, djungler och köldöknar skapade av klimatförändringar och översvämningar.

Områdets största stad är Shanghai, en varböld som spyr ut föroreningar i havet och sänder sitt sura regn över inlandet. Stor befolkning har också Hangchow, en självständig stad som inte kontrolleras lika starkt av japanerna som Shanghai. Vid kusten mellan de två städerna ligger algodlingar och produktionsanläggningar för olja och plastmaterial. Havet utanför kusten är fullständigt dött, där inte egendomliga mutationer har lyckats trotsa föroreningar och syrebrist.

Östkinas pulsåder är fortfarande Yangtze kiang, den flera kilometer breda floden som rinner ut strax norr om Shanghai. En gång var Yangtzes delta en rik jordbruksbygd som födde Shanghais befolkning. Efter klimatkatastroferna breder malariainfekterade träsk ut sig vid flodens mynning. De muterade invånarna stakar runt i flatbottnade flodbåtar och fångar skimrande fiskar i det dyiga, roströda vattnet. De bor i enkla hyddor på deltats öar, som ständigt spolas bort och nybildas i översvämningarna.

Längre upp vidgar sig floden till en djup och iskall sjö, Ishavet. Det skapades av en kraftig kärnladdning under Katastrofen. Explosionen födde en flodvåg som svepte fram över flera tiotals mil och förödde mycket av Shanghais bebyggelse. Nanking ödelades fullständigt och har byggts upp efter katastrofen. Fortfarande är temperaturförhållandena runt sjön onormala. I norr breder en ständigt frusen tundra ut sig, där det tidigare fanns risfält och lövskogar. Strålningsnivån ligger något över det rekommendabla.

Väster om sjön ligger Nanking, en gång Kinas stolta huvudstad. Den raserades fullständigt i Katastrofen och har byggts upp under de senaste 10 åren. Det är en smutsig, lerig nybyggarstad av prefabbaracker och flexbetong som möter besökaren. Staden fungerar som knytpunkt för de japanska skogsbolagen som exploaterar området.

Sydost om Nanking har åkermarken återhämtat sig något efter katastrofen. Strålnivån är fortfarande hög och ingen som har något att välja på skulle äta riset och grönsakerna som odlas här. Andelen mutationer och missbildningar är stor bland befolkningen, som ändå ökar snabbt. Hela området ned till Hangchow är uppodlat och nybyggare expanderar vidare söderut.

Väster om Nanking ligger det som har lockat skogsbolagen till området, snabbväxande hybrider av tropiska trädarter har bildat en djungel som växer upp lika snabbt som den huggs ned. Träet exporteras till Japan och Malaysia och vidare ända till västra USA. Den växande befolkningen från jordbruksbygden österut söker arbete i skogsindustrin här och utnyttjas som billig arbetskraft av bolagen. De lever som halvt livegna i provisoriska läger djupt inne i skogen.

Floden som leder in i skogarna från Nanking har döpts till Nihon Ho efter alla japanska bolag som trafikerar den. Den kantas av skogsarbetarläger och skogarna genomkorsas av nyligen upphuggna vägar för timmertransport.

REGNBÅGS-SKOGEN

Bolagsskogarna sträcker sig österut till floden Hwai och vidare söder om Hwaiyangbergen och norr om Yangtze. Norr om Hwai Ho börjar Regnbågsskogen, ett område markerat som "Röd zon" på bolagsprospektörernas kartor.

Regnbågsskogen är den södra delen av det område som lokalbefolkningen kallar Drakens land. Det är en ogenomtränglig vildmark av kraftigt muterade växter. Skogen har fått sitt namn efter löven som skiftar i rött, gult, lila och grönsvart och efter de sjukligt förväxta blommorna och skimrande lavarna som täcker de gamla trädstammarna. Skogsbolagen försökte till en början att avverka i Regnbågsskogen, men de fick snart problem. De lokala arbetarna vägrade resolut att sätta sin fot norr om Hwai Ho. Bolagen fick hota med vapenmakt eller sätta in mindre fördomsfulla, och dyrare, arbetare från Shanghai och Hangchow. De som trots allt tog sig in

i skogen mötte snart andra problem.

Terrängen och temperaturen i Regnbågs-skogen är inte stabil. Temperaturen kan växla mellan isande köld och fuktdrypande hetta på några dagar. Växtligheten tycks på något sätt ha anpassat sig till ombytligheten. Terrängen tycks också förändras. Floder försvinner och dyker upp igen. Berg jämnas med marken. Skogsområden förvandlas till träskmarker. Skogsarbetarnas berättelser möttes först med misstro och löje, men snart insåg bolagen att Regnbågsskogen var mer problem än förtjänst.

De som trängde sig längre in i skogen lade märke till ytterligare en egendomlig omständighet. Atmosfärens sammansättning förändrades. Syrehalten i luften höjdes kraftigt. Trycket är högre än normalt. Och, egendomligast av allt, gravitationen är högre. Ingen forskare har ännu låtit sig övertygas av mätresultat från Regnbågsskogen, men de som varit där hävdar envist att gravitationen ökar längre norrut, mot den forna staden Chumatien. De som har kommit längst påstår att den närmar sig 1,5 G.

Skogen är naturligtvis inte obebodd. Där bor mutanter som inte tycks störas av de onaturliga förhållandena. De används som vägvisare och rådgivare av skogsbolagen. De kallar området Drakens land och säger att förändringarna beror på Drakens öga, en sjö som påstås ligga norr om de forna Chumatien. Men ingen representant för civilisationen har någonsin varit så långt in i skogen. De riskabla väderförhållandena med ständiga åskoväder och förrädiska kastvindar gör att man ogärna ger sig in över regnbågsskogen i helikopter eller flygplan.

Äventyrare och lycksökare har upptäckt att Drakens land är en lönsam trakt. Den egendomliga urskogen gömmer ruiner från tiden före Katastrofen där värdefulla metaller och gammal teknologi kan räddas. På sina ställen kan man också hitta fullständigt obegripliga föremål — svagt lysande glober av okänt material, halvgenomskinliga skivor av något plastliknande där små röda och gula "maskar" simmar runt i materialet och andra konstigheter. De säljs dyrt som kuriosa i Nanking och ända bort i Shanghai och Hangchow.

Den lilla gränsstaden Hwakiu är centrum för lycksökare och handel med eteeprylar, som de okända föremålen kallas. En ny verksamhet i området är vildmarkssafarier.

Äventyrslystna höjdare kommer ända från Dai-Tokyo för att åka på safari i den skimrande regnbågsskogen och kanske hitta några eteeprylar på vägen. Små utposter i skogen, som tidigare livnärde sig på att göra mätningar och samla växter och djur till institut och företag, gör nu stora pengar på att guida rikemanssöner på safari.

Men det är ingen ofarlig trakt att turista i. Det märker en grupp tjänstemän från Dai-Tokyo som möter mer spänning än vad som är riktigt behagligt. Det är där rollpersonerna kommer in i handlingen.

DRAKEN

Draken är människornas namn på den främmande art som har gett namn åt Drakens land. Det är ingen inhemsk art för jorden, utan ett främmande, intelligent släkte som har strandsatts i östra Kina och börjat föröka sig. Draken är tre meter långa, humanoida varelser täckta av ett pansar med vassa spetsar som ständigt skiftar i ljuset. Kroppen balanseras av en lång taggig svans och de breda käftarna har tredubbla rader vassa tänder.

Draken dök upp i närheten av staden Chumatien i början av 40-talet. En, som man då trodde, meteor föll och skapade en sjö norr om Chumatien, den sjö som senare kom att kallas Drakens öga. Stora delar av staden raserades och skulle aldrig komma att byggas upp igen. Efter den händelsen började förändringarna i landskapet. Växterna förändrades, muterades och blev oätliga för människor. Luftens sammansättning ändrades.

Jordskalv, plötsliga klimatförändringar och förändrat lufttryck blev vanligt. Området runt den nya sjön övergavs gradvis av människor.

Meteoren var drakens skepp som nödstörtade ned mot jorden efter motorhaveri. Rymdskeppet ligger kvar på botten av sjön i obrukbart skick. Fem av de 200 besättningsmedlemmarna överlevde. Draken har ingen möjlighet att reparera skeppet och få det i flygbart skick igen. Det är inte avsett att starta från planetytan och motorn har ha-

vererat. Draken kan inte leva permanent och föröka sig i jordens atmosfär. De håller därför på att förändra området kring sig så att de kan leva där. De höjer gravitationen och förändrar atmosfären, klimatet och vegetationen.

För att kunna göra det måste de bli tillräckligt många och ha tillgång till lämpliga råvaror för att konstruera sin biomekaniska apparatur. Under de 50 åren som har gått har de fem lyckats föröka sig tillräckligt för att bilda en stabil koloni på 300 varelser. Råmaterial har de hittat i de övergivna städerna i omgivningen och i områdets levande varelser. De använder både metall och levande vävnad i sina konstruktioner.

DRAKENS TJÄNARE

Draken har också ingått en slags symbios med de människor som har stannat i området. Draken har stora psioniska förmågor och har efter flera års experiment kommit fram till hur de kan kommunicera med den mänskliga hjärnan. Med hjälp av en parasit som äter sig in i hjärnvävnaden på människan kan de upprätta en telepatisk kontakt. Parasiten förändrar värdens psyke och gör honom eller henne mottaglig för påverkan och styrning från draken. Människor i kontakt med draken kan sedan lämna området och skaffa råmaterial som krävs till konstruktionerna.

Draken har också arbetat med att få fram mutationer på människorna i området så att de tål de nya förhållandena. De försöken börjar ge avkastning och om några år ska området närmast Lung Hu vara helt deterraformat.

Människor utanför drakens land har inte hört talas om den främmande arten, annat än i berättelser som avfärdas som sagor. Skogsbolagen som äger landet öster om Hwai Ho är medvetna om att skogen är onaturlig, men det är den på många platser på grund av strålning, kemikalier och klimatförändringar. Ingen stadsbo har någonsin sett en draken och det är inte troligt att rollpersonerna har hört talas om dem innan de ger sig in i de fuktdrypande djunglerna norr om Hupei.

Draken beskrivs sist i äventyret.

Drakens land är det första av två äventyr som utspelar sig i de förvridna skogarna norr om floden Hwai. Det andra äventyret heter Drakens öga och utkommer senare. Där konfronteras rollpersonerna direkt med draken och deras planer att ta över området.

BAKGRUNDEN

Äventyret utspelar sig i östra Kina, längs Yangtze kiang. Det börjar i DaiTokyo, där rollpersonerna hyrs av ett japanskt företag för att söka efter en försvunnen expedition. Om dina rollpersoner befinner sig någon annanstans än i Östasien kan du lätt flytta äventyret. Yangtze kiang kan med smärre förändringar lika gärna vara Kongofloden, Ganges, Nilen, Donau eller någon annan stor flod. Det är bara att ändra ortsnamnen och byta namn på spelledarpersonerna så kan äventyret utspela sig i Amerika, Europa eller Afrika.

Rollpersonerna anställs av elektronikföretaget Triton Industri i DaiTokyo. En grupp höga tjänstemän från Triton har försvunnit under en semestersafari längs Yangtze kiang i Kina. Tillsammans med dem var några höga tjänstemän från zaibatsun Danwei. Resan var avsedd som muta för att ställa Danweis ledning mer positiv till ett kommande samarbete mellan de två företagen. Tyvärr har hela expeditionen försvunnit någonstans öster om Nanking och Triton hyr rollpersonerna för att söka rätt på den innan Danwei får reda på vad som har hänt.

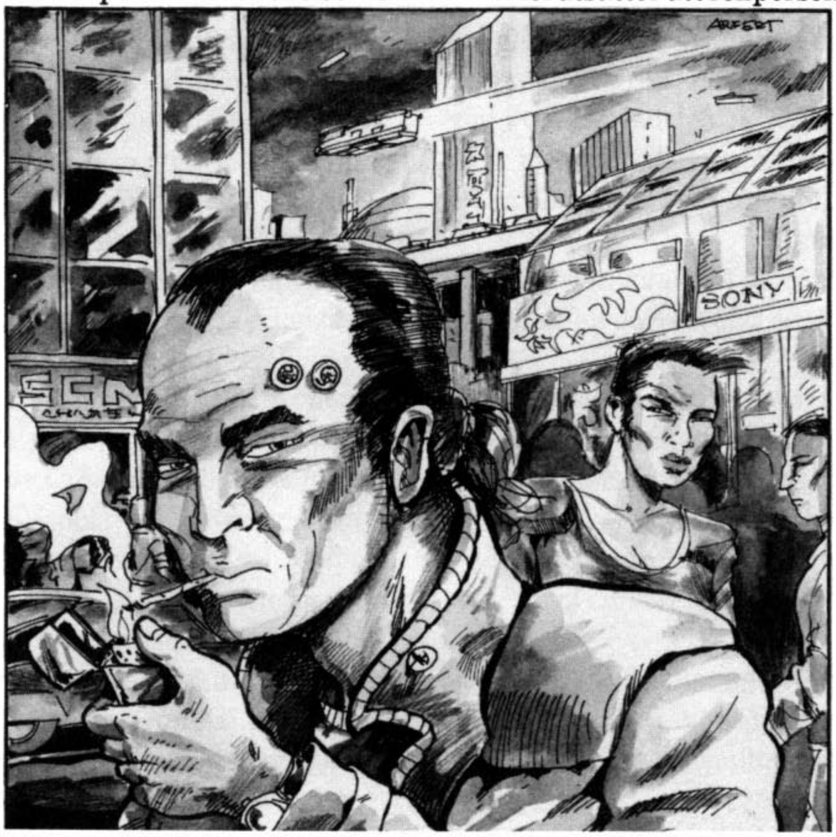
Rollpersonerna kommer för sent underfund med vad de gett sig in på. Den försvunna expeditionen var skyddad av en smärre privatarmé och reste i fem tungt beväpnade pansar-svävare. Den kan knappast ha kommit bort utan vidare. Rollpersonerna måste bege sig djupt in i Kinas muterade skogsområden för att komma underfund med vad som har hänt.

De misstänker först att researrangören kan vara betald av någon konkurrent till Triton, för att låta expeditionen försvinna. De upptäcker förhopp-

ningsvis att så inte är fallet. Men ett konkurrerande företag, Octagon, blandar sig i leken när rollpersonerna kommer till Kina. Företaget har fått nys om expeditionens försvinnande och vill misskreditera Triton i Danweis ögon. Octagons folk ger sig ut för att själva hitta expeditionen och om möjligt rädda Danweis personal för att själva framstå i bättre dager inför ett eventuellt samarbete.

Efter en svår färd genom skogen upptäcker rollpersonerna att Tritons expedition har råkat i obehaglig närkontakt med den främmande livsformen som de lokala vägvisarna kallar draken och som de tycks vara vettskrämda av. Expeditionen färdades uppför Drakfloden till den lilla utposten Kushan station. Kushan fungerar till hälften som forsknings- och mätstation i det egendomliga skogsområdet, till hälften som vildmarkshotell för safarigrupper.

Under hela resan höll mänskliga agenter för draken diskret uppsikt över expeditionen. Varelserna i Drakens öga är i desperat behov av mänskliga tekniker för att anpassa den teknik de kommer över när de överfaller expeditioner och skogsarbetarläger. Tritons safariexpedition tycktes fylld av människor med just den kunskap som draken behövde.



Vid Kushan station slog draken och deras mutanter till. Tritons expedition togs till fånga. De mindre användbara i gruppen, livvakter och tjänare, dödades omedelbart eller sparades för att användas i konstruktionen. De av expeditionens medlemmar som hade några tekniska kunskaper sparades och implanterades med den parasit som gör en bristfällig kommunikation mellan draken och människa möjlig.

När rollpersonerna kommer till undsättning är bara en spillra av expeditionen kvar i livet. Och de överlevande är inte riktigt vid sina sinnens fulla bruk.

UPPDRAGET

Rollpersonerna befinner sig i DaiTokyo när de kontaktas över telecomnätet av en välskräddad kvinna i 40-årsåldern. Hon ser inte helt japansk ut och bryter svagt på något odefinierbart.

"Mitt namn är Shamira Nakamura. Jag har fått uppgift om att ni arbetar med problemlösningar. Stämmer det? Jag, eller snarare mina arbetsgivare, har ett problem de behöver hjälp med. Är ni intresserade?"

Vi förutsätter att rollpersonerna är intresserade.

"Kan vi i så fall träffas snarast? Helst redan i dag. Jag sitter på Triton industri HQ, Ichikawa västra, Block 34. Ska vi säga klockan tre?"

Om rollpersonerna vill ha mer information om saken säger hon att den inte lämpar sig att diskutera över telecomnätet. Skärmen slocknar. Rollpersonerna hinner precis ta sig till Ichikawa W B34 till klockan tre om de tar tunnelbanan. En miniskyttel går från stationen Ichikawa västra till block 34. Det är ett gammalt industriblock som helt upptas av Triton industri. Företagets märke, en grön treudd, lyser på långt håll på de kala betongväggarna. Skytteln stannar vid en reception där rollpersonerna kan

fråga efter Shamira Nakamura och slussas vidare genom hissar och personkontroller upp till en av de högre våningarna. Kontoret är den vanliga blandningen av marmor, holografiska bilder och levande grönska. Standarden ökar märkbart på de högre våningarna.

Nakamura tar emot i sitt kontor med utsikt över stadens dimhöljda byggnader. Långt borta skymtar solen som ett rött klot genom diset. Nakamura anstränger sig för att vara vänlig och ge ett gott intryck. Hon bjuder rollpersonerna att slå sig ned i mjuka skinnfåtöljer nedsänkta i golvet.

”Ah, mina vänner. Jag är glad att ni vill åta er det här. Det gäller ett problem som måste lösas diskret. Ta ett litet glas juice. Jag ska förklara precis vad det är vi vill ha hjälp med.

Det gäller några av våra tjänstemän och tekniker. De är på en resa i Kina och vi fruktar att de har drabbats av förseningar... eller något ännu värre. Jag har varit i kontakt med våra medarbetare i Shanghai och Nanking, men jag litar inte helt på att de gör vad de kan. Kineser, vet ni. Vi behöver pålitligt folk för att reda ut det här. Annars vet man aldrig hur länge de kan vara borta. Är ni villiga att resa över till Kina och söka rätt på dem? Vi betalar naturligtvis bra.”

Efter en del schackrande är Nakamura beredd att betala rollpersonerna 150 neoyen vardera om dagen och ersätta dem för alla utlägg.

”Så bra. Då är vi överens”, säger hon och klappar i händerna. En sekreterare kommer in med ett kontrakt färdigt att signeras. Det verkar vid hastigt påseende helt korrekt.

”Jag ska ge lite mer grundlig information. Vi förutsätter att ni reser omedelbart, redan i kväll”, säger Nakamura.

Ljuset dämpas och en holografisk bild växer upp ur glasskivan mellan fåtöljerna. De ser en grupp män och kvinnor i kamouflageoveraller med Tritons treudd i grönt på bröstfickan. Några i gruppen har gröna overaller med ett märke som rollpersonerna känner igen som zaibatsun Danweis. Det är ett tjugotal personer som står uppställda framför fem tungt beväpnade pansarsvävare av den typ som interpol använder i operationer utanför städerna.

”Det här är resegruppen. Resan organiserades i samband med förhandlingar vi för mot Danwei. Det är ingenting ni behöver veta något om, men det är därför några av Danweis folk också är med. Det här är våra tjänstemän. Dessutom medföljde 30 av våra egna vakter. De skulle få ytterligare personal av researrangören i Nanking.

Här är en lista på gruppens medlemmar. Den ni framförallt måste finna är mannen till vänster, Yasuo Yoshinoki. Han är chef för vår lasersektion och huvudansvarig för kontraktet mot Danwei. Till höger om honom står Yoake Shosen, inköpschef på Danwei Laser. Det skulle naturligtvis underlätta våra kontakter mot Danwei om hon och hennes tre medarbetare kom tillbaka utan alltför stora förseningar.”

Hon zoomar upp bilden av mannen och kvinnan.

”Resan arrangerades av Hai Ling Travelling i Nanking. De har varit pålitliga tidigare och det här var ingen av de farliga resrutterna. Vi förstår inte vad som kan ha hänt. Hai Ling säger att de har saken under kontroll och att det bara rör sig om förseningar, men gruppen skulle varit tillbaka i Shanghai för en vecka sedan. Vi misstänker att Hai Ling kan vara betalda av något annat företag för att orsaka problem för oss. Det här kan ruinera vårt kontrakt med Danwei. Ni förstår? De skulle föra en del preliminära förhandlingar under resan. Om ni kan hitta dokument därifrån och föra tillbaka dem hit är vi tacksamma. Men i första hand vill vi förstås ha tillbaka vår personal levande.”

Rollfigurerna får en kloss med namn på deltagarna, bilder och information. Dataklossen ger dem ett hum om vilka de letar efter. Den innehåller persondata om resedeltagarna och bilder. Varje personbeskrivning innefattar retinaavtryck och genetisk kod. De mer väsentliga av expeditionens deltagare beskrivs längst bak i äventyret. Ge spelarna den informationen.

”Vi ser helst att ni kan resa redan i kväll. Det går ett plan till Shanghai 18.45 från Haneda. Ni är inbokade på det. Vår man i Shanghai, Wei Tan Washima, möter er på flygplatsen. Han eskorterar er vidare till Nanking i morgon och ser till att ni får

lämplig utrustning. Börja med att kontrollera Hai Ling Travelling. Om inte de har någon information om var gruppen kan finnas måste ni följa deras planerade rutt och se vart de kan ha tagit vägen. En förskottsbetalning på vardera 500 neoyen har betalats in på era konton. Den dras tillbaka om ert försök att finna vår personal inte uppfyller kraven i kontraktet. Men jag hoppas att samarbetet ska fungera tillfredsställande."

Nakamura reser sig och skakar hand med rollpersonerna. En vakt eskorterar dem tillbaka till hissen och vidare genom slingrande gångar till en svävarutfart från blocket.

"Till Haneda", säger han och nickar mot en svävare körd av en ung kines. Chauffören heter Po Tei och kan tänka sig att köra vägen över rollpersonernas hem för att plocka upp lite nödvändigheter, men de hinner inte göra några inköp. De borde inse att de inte kan ta några vapen med sig på flyget. Om de är dumma nog att försöka, låt dem gripas av 12 tungt beväpnade säkerhetsvakter och utsättas för långdragna förhör. När de sent om sider kommer iväg på ett senare plan 24:30 står Wei Tan och är stressad i Shanghai. De är tvungna att resa iväg mot Nanking utan någon ordentlig sömn och allt blir mycket jobbigare.

Från innerstan tar de den hårt trafikerade motortunneln under Tokyobukten ut till Haneda. De hinner precis i tid till Gate 1205, flight WB 3601 med Orient Air till Shanghai, innan den stänger. Medpassagerarna är japanska och kinesiska affärsmän, tillsammans med en del kineser på väg hem för att besöka släkten.

INFORMATIONS-KLOSSEN

Under flygresan eller på hotellet i Shanghai har rollpersonerna möjlighet att studera klossen de får av Nakamura. Den upptas till största delen av en förteckning av de personer som ingick i expeditionen. De beskrivs längst bak i äventyret. Dessutom får rollpersonerna information om expeditionens resrutt och utrustning, och lite fakta om researrangören Hai Ling Travelling. Ändra datumen i reseprogrammen, så att gruppen skulle ha varit tillbaka i Shanghai en vecka innan rollpersonerna kontaktas av Triton.

RESEPROGRAM

Östra Kina med Regnbågsskogen

- 12/5 12:30 Triton flight WS 354 till Shanghai
- 13/5 Inkvartering på Hotel Luhan. Sightseeing i Shanghai central
- 14/5 07:30 Avfärd mot Nanking med svävare. Besök på företagets replikantanläggning i Kiangyin. Övernattning på Hotel Pyong i Chinkiang.
- 15/5 08:00 Ankomst till Nanking. Lunch på flytande marknaden i Nanking. Incheckning på Nanking Royal. Tid för shopping.
- 16/5 8:00 Kontroll av utrustning. Avresa längs Nihon Ho. Camping i vildmarken. Möjlighet till jakt och fiske.
- 17/5 Fortsatt färd uppför Nihon Ho. Besök i mutantby. Ankomst till skogshuggarläger. Övernattning i lägret.
- 18/5 Längs Pi Ho. Camping.
- 19/5 Möjlighet till jakt i skogen.
- 20/5 Ankomst till Hwakiu. Incheckning på Sista glaset. Shopping i Hwakiu.
- 21/5 Vår lokale guide för oss upppför Lung Ho, Drakfloden, genom den färgskimrande Regn-bågsskogen. Övernattning i enkelt läger.
- 22/5 Ankomst till Kushan station, på gränsen till den rödmarkerade delen av skogen. Kabel-TV, fullt moderna rum och en vacker miljö utgör ett välkommet avbrott i de mer primitiva förhållandena. Stationsvärdarna guidar oss i den förvridna skogen, med möjlighet att se starkt muterad flora och fauna och kanske hitta främmande artefakter. Möjlighet till jakt.
- 23/5 Utflykt till gränsen för den röda zonen med möjlighet att se fullständigt okända livsformer. De som vill kan stanna på stationen och ta igen sig.
- 24/5 Återresa
- 30/5 Återkomst till Nanking
- 1/6 Åter i Shanghai. Shopping och sightseeing.
- 3/6 Tillbaka i Tokyo!



Vår arrangör Hai Ling Travelling är välkänd för sina resori östra Kina, särskilt Regnbågssko-gen och flodresor längs Yangtze kiang. Hai Ling har sitt huvudkontor i Nanking, alldeles intill hotell Nanking Royal. Företaget har ett hundratal guider med god lokalkännedom och kan bistå med utrustning för också mycket avancerade expeditioner. Under vår resa kommer vi att åtföljas av två lokala, japansk- och engelsktalande guider och ett tiotal lokala tjänare som hjälper till med fordon och utrustning.

För deltagarnas säkerhet medföljer 30 av Tritons specialtränade livvakter beväpnade med FAK 35B automatkarbiner. Gevär för storviltsjakt kan hyras i Nanking. Mekaniska vapen utan omfattande elektronik rekommenderas, då klimatet är mycket fuktigt och EMpulser kan förekomma i Regnbågsskogen. Vakterna är utrustade med ballistiska skyddsdräkter, som också kan erbjudas expeditionsdeltagarna, men det bedöms inte som nödvändigt då resan går i ett lugnt och väl kartlagt område. Öster om Nanking färdas i vi bepansrade Galvinsvävare beväpnade med pulslaserkanoner. Svävarna är naturligtvis EMP-skyddade.

SHANGHAI

Flyget till Shanghai tar 45 minuter. 19:37 landar planet på Shanghai International, en dyster syn efter den välstädade, välordnade Hanedaflyg-platsen. Bortom rostiga stålstängsel skymtar plåthangarer och halvfärdiga betongbunkrar som sträcker sig ut i diset. I norr avtecknar sig centrala Shanghais skimrande kupol mot himlen. Luften är syrlig, het, fuktig och ger en metallisk eftersmak i munnen.

Horder av smutsiga flygplatsarbetare klädda i säckiga byxor och med bara överkroppar ilar fram och tillbaka. Terminalen är ett korrugerat skjul i två våningar. Alla skyltar står på kinesiska, japanska och engelska.

Rollpersonerna klarar sig utan att muta tullpersonalen, eftersom de har så lite bagage. De ser de stackars kineserna på besök stå och schackra med svartklädda tjänstemän vid tulldisken. Inne i avgångshallen sitter mängder av flyktingar med knyten och koffertar och väntar på transitvisum för att komma vidare till Hongkong, Tokyo eller Osaka.

Rollpersonerna får vänta en halvtimme innan en medelålders man i sliten grå overall med Tritons märke på bröstfickan dyker upp och presenterar sig som Wei Tan Washima.

"Ledsen blev lite sen. Trafiken mycket", säger han på usel japanska och blåser ut röken från en stark kinesisk cigarett. "Bolaget skickade fax om att ni komma. Jag fick för en timme sen. Ledningarna inget vidare här. Vad är det ni behöver hjälp med? Vi snacka i bilen", säger Wei Tan och visar dem ut till en fallfärdig öppen svävare som ser ut att ha målats över med sprayfärg tio gånger och krockats från alla håll.

Färden går genom ringlande mörka vägtunnlar där belysningen sedan länge slocknat. Enstaka el-

dar i oljefat lyser upp mörkret. Överallt finns folk. Hemlösa ligger på pappkartonger och filtar vid sidan av körbanan. Prostitution och droghandel pågår i sidogångar och avstängda områden av tunnelnätet. Avsaknaden av vägskyltar gör det omöjligt att hitta i tunnellabyrinten utan den elektroniska kartan i svävaren, som lyckligtvis fungerar. De stoppas en gång av polisen och ett par gånger av beväpnade gatugäng som kräver dem på vägtull.

Rollpersonerna kommer snabbt underfund med att Wei Tan inte vet någonting och talar usel japanska och engelska. Om inte någon av rollpersonerna talar shanghaidialekt eller mandarin har de svårt att förstå varandra. Han var med när Hai Ling Travelling mötte expeditionen på flygplatsen, men har i övrigt inte haft något med resenärerna att göra. Han har ingen aning om varför rollpersonerna har kommit och de har antagligen språkliga problem att förklara det för honom.

"Hai Ling ordnade resa. De åkte norrut, trekking längs Kejsarkanalen. Ni åker efter? Jag ordnar svävare, guide åt er? Ni åker hotell nu? Jag ordna svävare, guide, ni åker i morgon. Bra?"

Wei Tan försöker hjälpa dem så gott han kan om de lyckas förklara vad de vill. Han har goda kontakter i staden och kan ordna både guider, svävare och utrustning för en färd till Nanking. Om de inte protesterar och har andra planer kör han dem till Kiangsu Inn, ett relativt modernt hotell lite utanför stadskärnan. Han kör in genom en port bevakad av väpnade vakter till hotellets garage och följer med dem i hissen upp till receptionen.

"Något speciellt ni vill ha med? Lite svårt ordna så här kort tid, men jag försöker", säger Wei Tan. Han kan köpa vapen av standardtyp, upp till och med automatgevär, åt rollpersonerna. Mer speciella krav har han svårt att uppfylla på så kort tid. Vill de köpa något illegalt och svåranskaffat får de tillbringa ytterligare en natt i Shanghai.

HAI LINGS MÄN

Hai Ling Travelling är oroade över vad Triton ska ta sig till. De har aldrig tidigare förlorat någon resegrupp, men de har sett vad som har hänt med en del andra researrangörer som har gjorts ansvariga för mäktiga turisters försvinnande eller död. Om inte de lokala myndigheterna kan förmås ingripa mot arrangören skickar den upprörda kunden egna torpeder för att statuera varnande exempel. Nästan alla äventyrsturister i Nanking är japaner, och japanerna har mycket dåligt rykte i den här delen av världen. Så Hai Ling är oroliga.

Via sina egna kontakter i Shanghai har Hai Ling fått reda på att Triton har skickat en grupp för att reda ut turisternas förvinnande. De fruktar att rollpersonerna i själva verket har fått i uppdrag att döda, misshandla eller på annat sätt bestraffa de ansvariga på reseföretaget. De har därför beordrat två av sina anställda som befinner sig i Shanghai att följa efter rollpersonerna och se vad de tar sig för. Om rollpersonerna medvetet kontrollerar om de är förföljda, kan de med ett lyckat Iakttagelseförmåga lägga märke till två unga kineser som tycks hålla dem under uppsikt. De två männen gör inget försök att närma sig rollpersonerna, utan följer bara efter dem för att se om de hyr lokala torpeder, köper vapen eller gör något annat oroväckande. De ringer med jämna mellanrum till Hai Ling i Nanking och berättar vad rollpersonerna gör.

Om rollpersonerna fångar in de två och förhör dem, blir de livrädda (de tror att de ska bli skjutna eller torterade) och berättar att de är hyrda av Hai Ling för att se om rollpersonerna verkar utsända som lejda mördare. De kan inte svara på om Hai Ling medvetet har planerat Tritonexpeditionens försvinnande, men säger att de inte tror det. De två beskrivs i slutet av äventyret.

Kontrollerar inte rollpersonerna att de är förföljda följer de två männen efter dem hela vägen upp längs kanalen till Nanking. Någonstans på vägen gör de ett försök att leta igenom rollpersonernas utrustning.

KEJSARKANALEN

I gryningen följande morgon dyker Wei Tan upp och eskorterar dem ned i garaget. Där väntar två slitna Galvin combisvävare, en vägvisare, chaufförer och en kock. Förarna är två tystlåtna unga män. De heter Bei och Guan och talar bara kinesiska. Kocken är en medelålders malaysier och heter Bilban.

Vägvisaren är en liten, senig man i 35-årsåldern som presenterar sig som Chian Dao. Han talar utmärkt japanska och engelska.

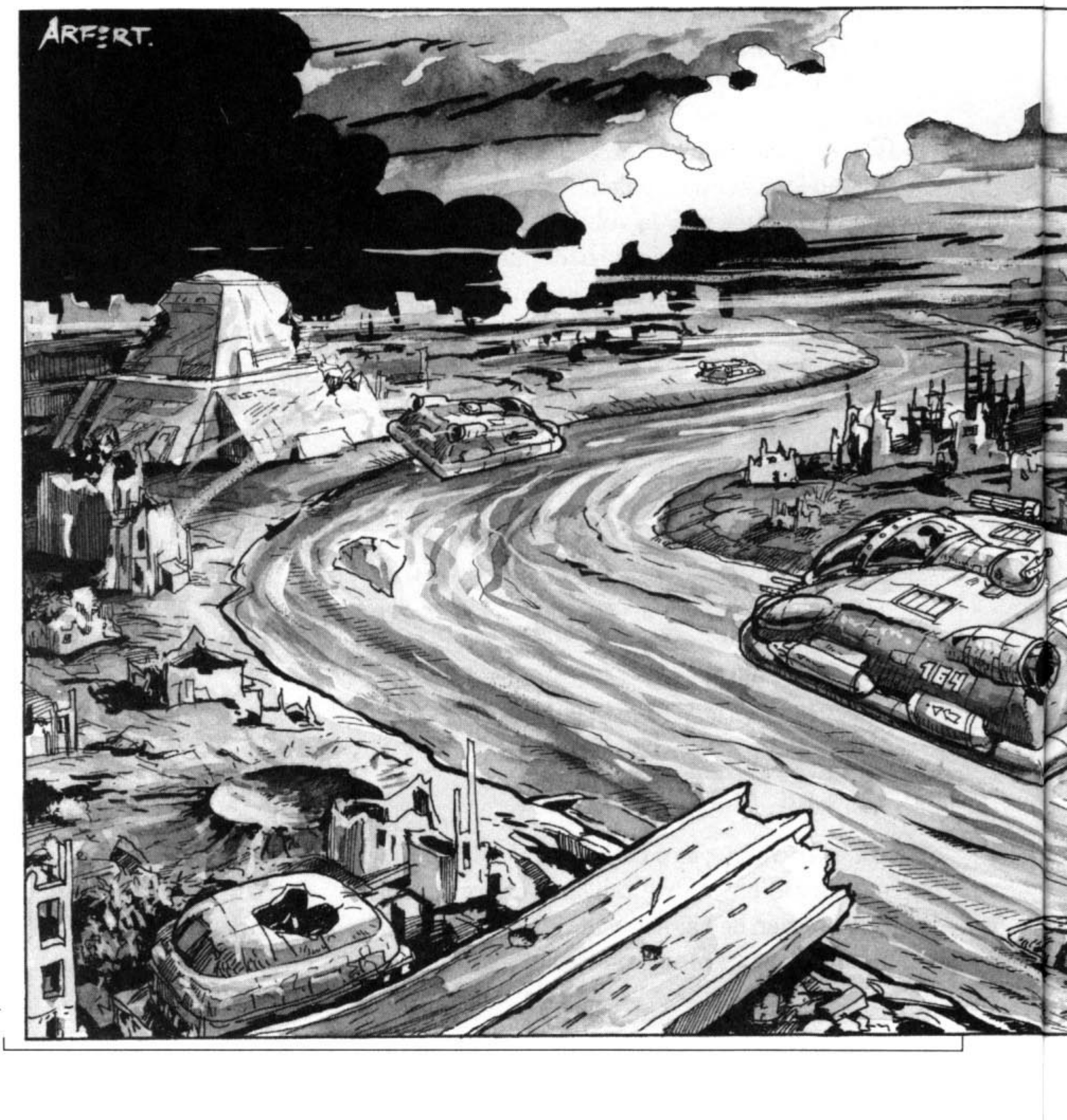
"Ni ska till Nanking. Det är en lugn väg, längs Kejsarkanalen. Två dagar. Jag kan hjälpa er hitta folk där, om ni letar efter något. Jag har kontakter i Nanking", säger Chian och erbjuder rollpersonerna de obligatoriska starka cigaretterna som alla i staden röker.

Om inte rollpersonerna har specificerat vad de vill ha är svävarna lastade med en pistol för varje rollperson, två automatkarbiner, myggnät, tält, sovsäckar, mat, vatten, extra bensindunkar och stora mängder öl och cigaretter.

Resan går ut från Shanghai på N3, en 20-filig motorled genom mörka tunnlar och på broar högt över gyttret av betonghus.

Stadsgränsen markeras av en 50 meter hög, grå betongmur. Ett minne från den tid då staden försvarade sig mot den omgivande landsbygden. Nu är muren på väg att rasa och det är ingen kontroll vid utfarten. Motorleden går ut i marknivå, först genom ett gytter av slumskjul och provisoriska tält där mutanter och folk med epidemiska sjukdomar lever en eländig tillvaro. Efter någon halvtimme glesnar ghettot och vägen går genom ett rutnät av gröna risfält.

Motorleden förfaller snart och de kör ut på Huangfloden. Det är tjockt med småbåtar, fraktpråmar och svävare på floden. Floden mynnar ut i Tsisjön, en dimhöljd sjö med blåsvart vatten som stinker av syror och föroreningar. Risfälten försvinner i fjärran. Knotiga träd och manshöga vassruggar sticker upp ur vattnet. Sjön smalnar av i Kejsarkanalen, en bred vattenväg kantad av mangrove, alträsk och vass. Här och där rör

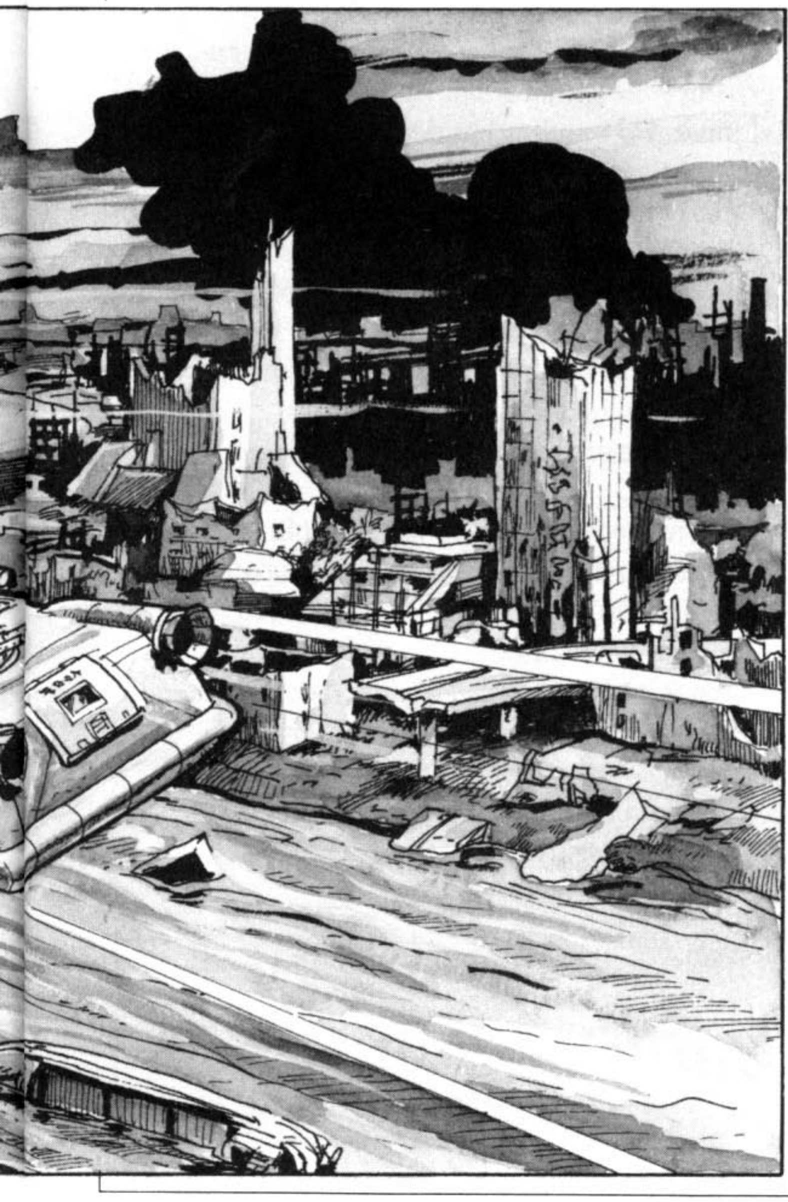


sig stora kroppar under vattenytan. Det är glest med folk. Bara enstaka små flatbottnade båtar glider tyst fram över vattnet. Med jämna mellanrum sticker en ranglig brygga ut i vattnet och en colaskylt över ett skjul visar var man kan köpa läsk och te.

På eftermiddagen torkar träskmarken upp och det dyker upp risfält runt dem igen. De åker förbi stora produktionsanläggningar inhägnade med höga elstängsel. De välkända japanska bolagens märken glittrar i neon över låga baracker. Innanför stängslen skymtar de människor som rör sig, när de kör nära förbi ett staket ser de att dèt är barn, hundratals barn klädda i identiska overaller och med ett lugnt, intetsägande uttryck i ansiktet.

"Människofabriker. Replikantanläggningar", säger Chian och spottar i vattnet med en grimas.

Sent på kvällen ser de röken från en stad. Industriområden och jättelika fabriker dyker upp längs kanalen tills de kör i en smal ränna mellan väggar av stål och betong och himlen skyms av diset över dem. Vattnet blir trögflytande och luften tjock. Förarna svänger upp på en motorvägsramp och genom ett svart fabrikslandskap.



"Chinkiang. Här övernattar vi", säger Chian.

Rollpersonerna tillbringar natten på hotell Pyong, Chinkiangs enda acceptabla hotell. Det är en luftkonditionerad byggnad i stål och spegelglas som ligger mitt i staden. Övriga gäster är några affärsresenärer och en grupp äventyrsresenärer från DaiOsaka som ska vidare norrut längs kanalen till Hungtzesjön och BetaSex. Turisterna från Osaka leker fåniga lekar i matsalen hela kvällen. Rollpersonerna får gärna vara med om de vill. Om rollpersonerna ber att få kontrollera liggaren ser de att gruppen från Triton övernattade här den 14:e som planerat.

Tidigt nästa morgon lämnar de Chinkiang och kommer ut i ett öde landskap täckt av gräs och låga buskar där enstaka antilopliknande djur betar. Kejsarkanalen mynnar snart ut i Ishavet, som bildades av en explosion under Katastrofen. Sjöns vatten är grumligt och isande kallt. Det regnar nästan alltid här, när den varma luften söderifrån möter den onaturliga kylan runt sjön. Rollpersonerna följer sjöns södra strand tills den smalnar av något i Yangtzes gamla lopp. Tidigt på eftermiddagen är de framme i Nanking.

HÄNDELSER

Hur mycket händelser som behövs för att krydda resan beror förstås på spelarnas humör och rollpersonernas företagsamhet. Om det är roligt utan extra händelser, eller om du vill få upp farten på handlingen, kan du strunta i dem. Behövs det något för att få fart på rollpersonerna kan du välja en lämplig händelse eller två.

MOTORHAVERI

Det fuktiga klimatet får en svävare att kollapsa. Den flyter som en båt på vattnet, men vägrar att

röra sig framåt. Rollpersonerna får ta den andra svävaren och åka för att hitta reservdelar. De hittar ett rangligt skjul med en garageskylt över. En sävlig mekaniker erbjuder dem reservdelar och sina tjänster mot en rundlig summa (ett par neoyen är en rundlig summa i de här trakterna). Under reparationsarbetet dyker lämpligen träsködlan nedan upp.

TRÄSKÖDLA

Under vattnet i träsken längs Kejsarkanalen lever krokodilliknande muterade ödlor som ibland anfaller resande. De är semiintelligenta och kan snärta till en svävare eller båt med svansen för att få fordonet att välta, så att munsbitarna kan plockas ut. Träsködlorna finns i hela träskområdet och beskrivs sist i äventyret.

FÖRRYMDA REPLIKANTER

När de passerar replikantanläggningarna söder om Chinkiang hör rollpersonerna skottlossning och skällande hundar. De ser en grupp män i röda GenTech-overaller som rör sig fram genom den snåriga strandvegetationen. Plötsligt dyker tre barn i tioårsåldern upp framför svävarna. Männen och hundarna är uppenbarligen på jakt efter dem. Barnen kastar sig ut i vattnet och börjar simma över kanalen. Förföljarna skjuter ut i vattnet och rollpersonernas svävare hamnar mitt i skottlinjen. (De skjuter bedövningsskott, men det kan inte rollpersonerna veta.) Med lite möda och bra slag för Rörliga manövrer kan rollpersonerna plocka upp barnen och köra undan från förföljarna. Det är två flickor och en pojke med europeiskt utseende. De talar utmärkt japanska och uppger sig heta Nio, Fem och Tolv.

Barnen är replikanter som har rymt från GenTechs anläggning. De tillhör en ny experimentgrupp och företaget vill hellre se dem döda än riskera att någon konkurrent kommer över deras gener. GenTech kommer att skicka ut folk som jagar rollpersonerna för att fånga, eller i värsta fall döda, barnen. Företaget skickar ut en efterlysning. Om rollpersonerna grips med barnen åtalas de för grov stöld, men i Östkina kan alla åtal röjas ur vägen med mutor. Utnyttja fortsatta förvecklingar på bästa sätt för att skapa spänning.

PIRATER PÅ ISHAVET

Rollpersonerna får syn på en till synes havererad svävare i dimman vid stranden. En ung flicka står och stirrar förvirrat ned i motorn. När rollpersonerna kommer viftar hon till dem. Om de stannar och kliver ur förklarar hon att hennes svävare har stannat. Hon undrar om de kan titta på motorn, det är säkert något enkelt fel. I samma ögonblick hör de ett surrande ljud och tre andra svävare dyker upp i dimman runt dem. Flickan drar en laserpistol och trycker upp den mot halsen på närmaste rollperson (slå för Undvika för att undgå attacken). Sex män står upp i svävarna som närmar sig och riktar sina vapen mot rollpersonerna.

"Släng era vapen", säger flickan.

Om rollpersonerna gör som de blir tillsagda strippas de på allt av värde de har på sig och får gå till fots resten av vägen till Nanking (ingen tar upp liftare i de här trakterna). Det är ett par mil och de kommer inte fram förrän sent på natten, eller följande förmiddag om de väljer att övernatta i vildmarken.

Piraterna beskrivs längst bak, om rollpersonerna väljer att ta strid.

NANKING

Nanking är en nybyggarstad. Den gamla staden raserades fullständigt under Katastrofen. På ruinerna av fabriker och betongblock har skogsföretagen byggt upp en ny stad av prefab-baracker och betongkaserner. Staden ligger där Nihon Ho rinner samman med Yangtze. I centrum finns skogsbolagens kontor, de vanliga skyskraporna av stål, glas och betong. Runt dem breder låga kaserner och baracker ut sig flera mil i det flacka landskapet. Motorlederna skär genom bebyggelsen i flera plan. En tolvspårig järnväg följer floden österut. Tåg lastade med timmer ilar österut och kommer tillbaka med tomma vagnar. Dunkande järnvägsvagnar och susande lasttruckar hörs ständigt, var man än befinner sig.

I stadens västra delar, mellan Nihon Ho och Yangtze kiang, finns timmerupplagen som täcker flera kvadratmil. Hit fraktas virket längs Nihon Ho och längs timmervägarna i skogen. Här sågas en del, men det mesta går oförädlat vidare med järnväg mot Shanghai och Hangchow för att skeppas ut.

Befolkningen är nästan helt kinesisk, med undantag för skogsbolagens ledningsmän som är japaner, amerikaner eller europeer. De flesta som bor i staden arbetar periodvis i skogen. Många invånare har släktingar som arbetar för skogsbolagen. En enda bolagsanställd kan försörja flera tiotals släktingar som bor hopträngda i Nankings betongghetton. Det vimlar av barn på gatorna. Mellan husen hänger tvättlinor, grisar bökar i avfallshögarna och hönsen sprätter på gårdarna mellan barackerna.

Staden är indelad i 34 block, vart och ett administrerat av ett bolag som äger barackerna, och människorna i dem. Nanking har därför ingen enhetlig lagstiftning, utan varje bolag har egna lagar inom sina respektive block. Invånarna har en närmast livegen status gentemot bolaget som äger deras block. I och med att de går med på att bo i bolagets baracker, ställer de också sitt arbete till förfogande.

Nordost om floden ligger slumstaden, en oreglerad kåkstad byggd av spill från sågverken och rester av gamla staden. Här bor de som inte vill inordna sig under bolagens ordning, eller som av någon anledning inte får bo i bolagsblocken. Det är framför allt kraftigt muterade människor som bor här. Epidemier härjar vilt, vatten och avlopp är ett skämt. Smala gränder slingrar mellan fallfärdiga skjul. Med jämna mellanrum gör polisen räder och river delar av slummen, men den växer upp lika snabbt igen. Ordningen upprätthålls av bolagspolisen, som bär respektive bolags uniform. För svårare brott tillkallas den lilla interpolstyrka som finns stationerad här, och som lyder under DaiTokyos lagar.

I centrala Nanking är neoyen den gångbara valutan. Ute i blocken används särskild bolagsvaluta, som skogsarbetarna får i lön och som inte kan användas utanför det egna bolaget.

FAKTA NANKING

Invånarantal: 12 miljoner
Varav icke-kineser: 350 000
Yta: 300 km2
Språk: japanska, citytalk, högkinesiska, engelska
Klimat: subtropiskt med starkt frätande regn och häftiga temperaturväxlingar
Valuta: neoyen och lokal bolagsvaluta
Rättslig status: Japansk råvaru-legislatur, innebärande att DaiTokyos straffrätt över nivå C2 är giltig, i övrigt fungerar bolag med fristatus som legislatur.

LEDANDE BOLAG:

Nanking Skog
Stora skog
Mitoshi Timber
Rainbow
Hebei
Futuyama
MPD
Sapporo DT

KARTA ÖVER NANKING

1 Hai Ling Travelling
2 Octagons lokalkontor
3 Hotell Lung
4 Nanking skog HQ
5 Stora skog HQ
6 Mitoshi Timber HQ
7 Rainbow HQ
8 Hebei HQ
9 Futuyama HQ
10 MPD HQ
11 Sapporo DT HQ
12 Bostadsblock
(företagsnummer enl ovan efter)
13 Virkesupplag
14 Oljeanläggning
15 Industriområde
16 Kåkstaden

OCTAGON

I Nanking tillstöter, rollpersonerna ovetande, en komplikation till deras undersökningar. Tritons konkurrent Octagon Maskin har fått nys om expeditionens försvinnande. Octagon har skickat sina agenter till Nanking för att ta reda på vad som pågår. De har fått order att om möjligt hitta expeditionen och rädda Danweis folk. Octagon hoppas att på så sätt få det kontrakt som Danwei varit på väg att sluta med Triton. Agenterna ska också hindra att Triton själva hittar expeditonen och räddar den.

Octagons agenter kommer till Nanking en dag före rollpersonerna. De går direkt på Hai Ling Travelling för att få reda på var expeditionen försvann. De söker upp Hai Ling, som är VD för företaget, i hans hem och frågar hårdhänt ut honom om vad han vet. Agenterna påstår att de är utsända av Triton för att ta reda på vad som hänt med expeditionen. Om den inte kommer till rätta inom de närmaste dagarna kommer något fasansfullt att hända honom och hans familj, lovar de. De hyr svävare och en frilansande guide i staden och morgonen innan rollpersonerna anländer till Nanking ger de sig iväg för att spåra Tritonexpeditionen.

När rollpersonerna kommer till staden är Hai Ling av naturliga skäl skärrad. Han tror att det var Triton som hotade honom och att rollpersonerna är nästa steg i deras press på honom. Han håller dem under ständig uppsikt och har fördubblat sin livvakt. Om rollpersonerna gör något som kan tolkas som aggressiva framstötar reagerar Hai Ling omedelbart och det hela kan utveckla sig till ett blodigt missförstånd.

HAI LING TRAVELLING

Rollpersonerna kan ta in på utmärkta hotell Lung i stadens centrum. Deras hotellvistelse dras direkt på Tritons konto, så de behöver inte oroa sig om de har förlorat sin utrustning på vägen. Chian, chaufförerna och kocken stannar om rollpersonerna så önskar, eller återvänder till Shanghai. Chian erbjuder sig att hjälpa rollpersonerna runt i Nanking. Rollpersonerna klarar sig bra i staden. De flesta talar lite japanska. En lokal mandarindialekt är annars vardagsspråket i staden.
Chian kan visa dem var Hai Ling Travelling har sitt kontor, på 20:e våningen i en av centrumskyskraporna. Det är ett stort kontor, företaget har ett 50-tal personer som arbetar med administration och flera hundra guider och vakter som följer med turistgrupper ut. Hai Ling har också tre mindre resebyråer på olika platser i Nanking.

Hai Lings kontor är obemannat nattetid. Det är bevakat av vaktrobotar och moderna larmsystem, så det är inte helt lätt att ta sig in. Men om någon av rollpersonerna är cyberspacer är det lätt. Det finns inga skydd mot intrång genom cyberkosmos. Det finns ingen användbar information på kontoret.

Rollpersonerna kan få reda på en del information om de tar sig in i företagets datorer. Det kräver ett lyckat Datorkunskap –25% För en cyberspacer är det inget problem att ta sig in. Systemet ligger praktiskt taget öppet. Hai Ling har en stor verksamhet. Under året har 23 grupper av japanska turister följt med på någon av de guidade turerna. Rollpersonerna kan få fram några enkla fakta om Tritons expedition och några kryptiska anmärkningar där de kan ana att några andra också har

blandat sig i leken. Där finns inga antydningar om att reseföretaget skulle ha iscensatt expeditionens försvinnande:

```
@>TERM RUN> 900423
Triton industri 92 05 16–30
ROUTE;regnbåg2/Hwakiu/Kushan
GUIDE;Diao Chen
# VIP;18
# VAKT;30
# HLT VAKT;20FORDON;FN PSväv;10
UTR;Pak 5A;3

ANM 900601;Försenad ank:Kontakt
Hwakiu
ANM 900607;Inget svar Hwakiu
ANM 900607;Tritonagenter
Shanghai:kontrollera
ANM 900608;Påtryckningar från Tri-
ton:största försiktighet:2 grupper:fort-
satt bevakning Shanghaigruppen:höjd
beredskap:ingen polisanmälan
ANM 900609;Grupp1 avrest med
Fayun Boan längs NH:grupp2 anlänt Nan-
king
@END RUN@>
```

Det enda sättet att ta reda på något ytterligare är att kontakta Hai Ling direkt. Direktör Ling befinner sig hela dagarna på sitt kontor skyddad av vakter. Rollpersonerna kan inte undgå att lägga märke till de många beväpnade vakterna som stirrar stint på dem och fingrar på sina vapen när de närmar sig kontoret. Stämningen är uppenbart paranoid. Innan rollpersonerna släpps in genom receptionen blir de avvisiterade och fråntagna alla vapen.

Hai Ling är en medelålders, välklädd man som ser uppenbart nervös ut och svettas kraftigt när rollpersonerna träffar honom. Han har ett stort blåmärke på höger kind och en kompress över knogarna på vänster hand. Kontoret är luftkonditionerat och rymligt. Fyra vakter står uppställda mot väggarna.

”Slå er ned. Slå er ned”, säger Ling på utmärkt japanska. Han byter till engelska om rollpersonerna har problem med japanskan. ”En cigarett? Ni var också från Triton? Jag försäkrade era kollegor i går att vi gör allt vad vi kan. Det är ingenting att oroa sig för. Det här är inte Ginza, vet ni. Förseningar inträffar här. Era kollegor sa att vi hade några dagar att utreda saken.”

Om rollpersonerna undrar vilka kollegor han pratar om, blir Ling först förvirrad och sedan oroad. Han drar slutsatsen att rollpersonerna inte vill låtsas som om att misshandeln och hoten förekommit.

”Ingenting alls. Naturligtvis, ingenting alls”, säger han om de undrar och svettas ännu mer. Om de insisterar att fråga om kollegorna, tappar Ling tålamodet och säger rakt ut att ”jag har ingen anledning att stå ut med era förolämplningar. Ni har hotat mig, javisst. Ni har slagit mig. Jag gör vad jag kan. Jag kan inte göra mer. Det här kommer att reda ut sig. Jag har skickat min bästa guide, Makoro, för att undersöka vad som har hänt er expedition. Och era kollegor reste ju i morse (alternativt i går, om rollpersonerna uppsöker honom dagen efter att de kommer till Nanking) för att undersöka saken själva. Vad begär ni?”

Så småningom borde både rollpersonerna och Ling begripa att de missförstår varandra. Rollpersonerna kan få reda på att Ling har blivit misshandlad av män som påstod sig vara anställda av Triton, och som sedan reste inåt landet för att söka efter expeditonen. Ling förstår att rollpersonerna inte känner till den andra gruppen.

”Kanske har de skickat två grupper för att undersöka saken? Utan er vetskap?” föreslår han. ”Men ni tycks ju resonabla. Om ni vill ge er ut själva för att leta står jag till tjänst med resurser för att hjälpa er. Det är mer och mer oroväckande. Några dagars förseningar kan man räkna med, men nu har de varit borta snart två veckor. Men vi har förstås problem med kommunikationerna. Radiokommunikation fungerar inte i skogen, störningarna är för stora. Och kanske kan ni ta reda på vilka männen som hotade mig var?”

Hai Ling erbjuder sig att utrusta en expedition åt rollpersonerna så att de kan följa Tritonexpeditionens spår in i regnbågsskogen.

”Jag skickar med er Jian Pu, det är den bästa guide jag har inne nu. Hon har varit överallt i Regn-

bågsskogen. Och jag har två pansarsvävare inne som ni kan låna. De är bättre mot vilda djur och fientliga infödingar. Blir det bra? När vill ni resa?"

Rollpersonerna kan resa redan följande morgon. Chian och förarna som följde med dem från Shanghai avböjer alla förslag att följa med.

"För riskabelt för min smak", säger Chian. "Jag håller mig till det jag känner till."

Om rollpersonerna, efter att ha talat med Hai Ling, gör efterforskningar i Nanking kan de komma underfund med att männen som misshandlade Hai Ling kom från det japanska elektronikföretaget Octagon. Hai Ling kan tala om vilka namn de uppgett, och att de bott på hotell Minyang strax utanför centrum. Om rollpersonerna tar sig in i Minyangs dator ser de att männens räkning har betalats från ett konto på Octagon Maskin i Dai-Tokyo. Det finns inget annat sätt att ta reda på varifrån männen kommer.

"De gav sig av tillsammans med Fauyun Boan, en ganska skicklig frilansare som tar med sig mindre grupper in i skogen. Han har inte licens från skogsbolagen, så han brukar hålla sig lite på sidovägarna. De ligger en dag före er. Om ni skyndar er borde ni hinna ikapp dem. Om ni kommer ut till Daipyong i morgon bitti kan jag ha allt klart då", säger Hai Ling.

KORP-SKOGARNA

Daipyong är den östra porten i Nankings stadsgräns, som markeras med ett högt elstängsel. Den ligger intill Nihon Ho. När rollpersonerna kommer dit ser de två svävare och en grupp människor — Hai Ling, en ung kvinna och fem män i 35-årsåldern. Hai Ling presenterar dem för den spensliga kinesiskan i 25-årsåldern. Hon har svagt grönaktig hy, rosa ögonvitor och blodröd iris.

"Det här är Jian Pu. Hon har är från Hwakiu och har åkt den här sträckan flera hundra gånger. Ni följer helt enkelt tritongruppens färdväg. Jian känner folk i Hwakiu och kan hjälpa er om ni måste undersöka saker där. Och här är Dutzan, kocken, Mehang och Hzi, förare och Cheng och Kwenyo som hjälper till med praktiska saker. Svävarna står här borta. Är det något extra ni behöver?"



De två pansarsvävarna är beväpnade med pulslaser som kan manövreras från instrumentbrädan eller avfyras manuellt. Rollpersonerna utrustas med var sitt automatgevär, djungelknivar, myggoljor, moskitnät, malariatabletter och kolpulver. Jian och de fem männen är tystlåtna. Det är bara Jian och den ena chauffören, Kwenyo, som talar lite engelska och japanska. Jian beskrivs i slutet av äventyret.

Svävarna glider nedför en ramp och ut på den breda floden. De kryssar mellan och glider över de väldiga timmerstockarna som flottas nedför floden. Här och var på timmerflottarna ser de halvnakna flottare med krokar i händerna.

"Vägarna är för opålitliga. Vädret är så ostadigt. De spolas bort hela tiden. De flesta bolag flottar sitt timmer", förklarar Jian. "Bilar är hopplösa här. Kör bara fast."

Den första milen flyter floden fram mellan kalhuggna kullar där enstaka, svartbrända träd står kvar. Sedan smalnar den av och de kommer in i en tät regnskog som sträcker sig hundra meter över dem och skymmer solen. Floden blir smalare och stridare och det går långsammare att ta sig fram. Här och var ser de uthuggningar i skogen. Någon



timme före skymningen ser de rök stiga upp bland träden. De kommer fram till en uthuggen glänta mot flodstranden. Rangliga träskjul med lövtak står halvvägs ut i vattnet på pålar. En flock nakna barn kommer springande ut på en brygga och viftar åt dem.

"Din Puong. Bästa stället att rasta. Triton måste varit här. De som åkte i går, som spöade chefen, måste ha varit här. Bra ställe övernatta", säger Jian och hoppar ur svävaren. De fyra tjänarna slår upp tält och tänder en eld lite utanför byn. Jian går in i byn sätter sig på huk vid en liten eld mellan hyddorna och bjuder en äldre man på cigaretter. De pratar och gestikulerar på någon obegriplig dialekt. Rollpersonerna omringas av fnittrande barn med rödglödande pupiller och blåaktig hy. Barnen drar i deras overaller, drar ut deras djungelknivar, stjäl deras cigaretter och säger "tugg-gummi, tugg-gummi", på usel japanska. Till slut kommer Jian tillbaka.

"Fayun Boan passerade i går. Med sex män. Illvilliga typer, säger Haodan. Stod och pekade med vapen på folk. De frågade efter Tritons expedition. Han säger att det passerade en grupp japs upp här för snart en månad sen. Måste vara dem. Det är inte särskilt mycket trafik här. De har inte kommit tillbaka. Han sa samma sak till Fayun. Inget ni inte visste."

De tillbringar natten vid byn och reser vidare tidigt nästa morgon. Floden blir stridare och smalare och djungeln tätare. Till slut ser de nya uthuggningar och leriga körvägar vid flodstranden.

HOFEI 3

"Skoghuggarläger. Hofei 3. Floden är bara farbar hit", säger Jian.

Mycket riktigt har floden smalnat av och blir så strid här att det är riskabelt att följa den med svävare. De svänger upp vid ett halvt förfallet skjul och följer en lerig körväg längs floden. Det är kalhugget runt dem och timmervältor kantar vägen. De kör förbi en barack av samma standardiserade typ som rollpersonerna såg i Nanking. Ett flagnat Hebei-märke täcker kortsidan. Ingen människa syns till. Fler hus skymtar en bit bort. Plötsligt tvärstannar Hzi och pekar på ett manshuvud, alldeles färskt, som är uppsatt på en påle utanför baracken. De tycker sig skymta rörelser bland timmerstockarna och barackerna.

"Muatan luang", muttrar Jian.

Skogshuggarlägret har tagits över av drakens mutanter, som är ute för att samla in teknisk utrustning och människor till drakens konstruktioner. 20 mutanter finns spridda i lägret. Alla skogsarbetare utom 8 stycken, som mutanterna tänker ta med sig, har dödats.

Mutanterna är medvetna om rollpersonernas ankomst. Två svävare är inte helt ljudlösa. De har spritt ut sig och tänker försöka ta ut rollpersonerna när de lämnar sina svävare. Mutanterna är medvetna om det fåfänga i att försöka anfalla svävare beväpnade med pulslasrar.

Mutanterna finns inte utsatta på kartan. De flyttar sig hela tiden och försöker följa rollpersonernas rörelser. Använd dem för överraskningseffekter och gör det hela så spännande som möjligt, men undvik att döda några rollpersoner. Det här är trots allt bara början av äventyret. Om det gör det hela mer spännande kan du låta mutanterna döda någon av förarna eller tjänarna, men låt Jian överleva. Mutanterna flyr ut från lägret om striden går dem emot. Om möjligt försöker de få med sig de två svävarna som finns kvar, men går inte det flyr de till fots.

Om rollpersonerna dödar några av mutanterna ser de att de har kala fläckar på bakhuvudet, där något som liknar en rödblå manet ligger mot huden. Det är den parasit som möjliggör mutanternas telepatiska kontakt med draken, men det kan ju inte rollpersonerna veta. Om någon rollperson rör vid parasiten finns det en risk att han "smittas". Se beskrivningen av parasiten sist i äventyret för hur det går till.

Fångna mutanter talar bara lokal dialekt och säger ingenting. De spottar bara föraktfullt i marken om någon av kineserna försöker tala med dem. Mutanterna beskrivs sist i äventyret.

1. ROLLPERSONERNAS VÄG MOT LÄGRET

2. FÖRRÅDSBARACK

Ett enda stort rum fyllt med lårar staplade på varandra. Många är välta på golvet och verktyg och maskindelar ligger utspridda över golvet. Vid dörren finns en stor, halvt levrad blodfläck och en huvudlös kropp. Utanför baracken sitter kroppens huvud, en man i 30-årsåldern med förvridna anletsdrag, uppsatt på en påle. Flugorna surrar överallt.

3. VERKSTAD

Utanför baracken ligger en stor barkningsmaskin omkullvält och till hälften isärplockad (mutanterna har tagit delar från den). Ett tiotal huvuden är uppsatta på pålar utanför, omgivna av moln av surrande flugor. Inne i baracken står två sönderplockade svävare och delar av skogsbruksmaskiner. Allt är i en väldig röra. Två huvudlösa män ligger döda i förvridna ställningar på golvet med djupa hugg i ryggen.

4. FINMEKANISK VERKSTAD

Lårar ligger ikullvräkta på golvet och skruvar, elkomponenter och småprylar ligger i en pöl av blod och olja på golvet. Fyra förvridna kroppar täckta av flugor ligger här.

5. BARACK

Sovbarack för 20 skogsarbetare. 20 enkla sängar, skåp med arbetarnas tillhörigheter och extra kläder, tre bord med bänkar är enda möbleringen. 15

sönderhuggna kroppar, förvridna av likstelhet, ligger i en sörja av blod på golvet. Det är så tjockt med flugor att man knappt kan gå in.

6. SOM BARACKEN OVAN

7. DUSCHRUM

Två enkla duschar och några tvättställ i hårdplast i ett enkelt skjul. Här ligger två döda. Den ena duschen är på och golvet täckt av vatten.

8. FÖRRÅD

Förråd för kläder, sängkläder och hygienartiklar i papplådor. Det är orört. Mutanterna har inte intresserat sig för det.

9. MATSAL OCH KÖK

Ena halvan av baracken är möblerad med grova plastbord och bänkar. Andra halvan är ett primitivt kök där mat lagas över öppen eld en i murad spis. Matförrådet i köket har plundrats av mutanterna. En del färgglada plastförpackningar har ratats av mutanterna och slängts på golvet. Två döda ligger i matsalen, beväpnade med köksknivar som de förgäves försökt försvara sig med.

10. GENERATOR

En elgenerator som drivs av syntiolja. Den är isärplockad och delar har hämtats av mutanterna. Intill generatorn finns en tank med syntiolja.

11. MUTANTERNAS SVÄVARE

Tre svävare ligger vid en betongbrygga som sticker ut i floden. De är lastade med maskindelar och elkomponenter. I en av svävarna sitter åtta skogsarbetare bundna. En annan av svävarna har en drakenanpassad atmosfär. I den sitter en drake som har följt med mutanterna och förklarat vad som ska hämtas. När striden mot rollpersonerna börjar flyr draken därifrån i svävaren. Låt rollpersonerna få en skymt av den blåröda, skrovliga varelsen som styr svävaren.

De åtta överlevande skogsarbetarna är chockade, men de kan berätta vad som hände. Mutanterna anföll lägret i gryningen och hann massakrera de flesta medan de fortfarande låg och sov. De som befann sig i administrativa byggnaden sparades och fördes till svävaren. De överlevande såg aldrig draken tydligt. Den lämnade aldrig svävaren.

De överlevande är:

- Fuhito Hidetoke, chef för lägret. En japansk man i 50-årsåldern.
- Yoko Hidetoke, maskintekniker och gift med Fuhito. En japanska i 40-årsåldern.
- Xiao Wu, maskintekniker. Ung kinesisk man.
- Lai Cheng, maskintekniker. En äldre kinesisk man.
- Lou Hsu, förman. Kinesisk kvinna i 35-årsåldern.
- Deh-Ta Wong, förman. Ung kines.
- John Tan, förman. Kines-amerikan i 40-årsåldern.
- Sid Yiopa, förman. Fijier i 30-årsåldern.

Alla är klädda i Hebeis gröngrå overaller och är barfota. De slets direkt ur sängarna av mutanterna. Xiao Wu och Sid Yiopa är lätt skadade efter att ha försökt göra motstånd.

12. ADMINISTRATIV BARACK

Här sov chefen för lägret, de fyra förmännen och tre chefsteknikerna som togs till fånga av mutanterna. Baracken är i två våningar med åtta små sovrum på övervåningen och tre kontorsrum på bottenvåningen. Mutanterna har sökt igenom baracken, men inte tagit något. Här finns inga döda.

13. LATRINER

Skiten leds rakt ut i floden.

14. HYDDA

Här bor en gammal mutantkvinna med grågrön hud och ett extra öga i pannan. Hon kommer ut om rollpersonerna stannar utanför. Hon talar bara dialekt. Om Jian frågar något skakar hon bara på huvudet. Hyddan är omgiven av små grönsaksodlingar och en skällande hund är bunden på verandan.

15. MUTANTBY

Byn består av enkla trähyddor med lövtak. Runt hyddorna finns små grönsaksodlingar. Grisar och hundar bökar i avfallshögarna runt husen. Höns går och sprätter på den öppna platsen mellan husen. En bit upp mot avverkningen finns en inhägnad med några getter.

Byn bebos av inhemska arbetare som jobbar periodvis för bolaget, men inte har några fasta tjänster. Här bor också ett par familjer som bodde i trakten innan bolaget kom och har stannat, och två prostituerade som lever på skogsarbetarna och förbiresande. Alla i byn är mer eller mindre muterade. Flera har den för trakten så vanliga grönaktiga hyn och röda ögon. Utslag och deformerade kroppsdelar är också vanligt.

Byn tycks fullständigt död om inte rollpersonerna, Jian eller någon av de överlevande bolagsarbetarna knackar på och öppnar någon dörr. Folk stannar inne i sina hus. De skakar på huvudet vid alla frågor och säger att de inte har sett något.

16. KÖRVÄG MOT PIFLODEN

Rollpersonerna tackas av skogsarbetarna som har räddats och lovas en belöning av Hebei. Chefen för lägret, Hidetoke, skickar omedelbart två män nedför floden för att meddela bolagsledningen i Nanking och skaffa hjälp. En skogsmaskin används för att gräva en massgrav där kropparna slängs ned. De överlevande skogsarbetarna kan berätta att sex män tillsammans med Fayun Boan reste vidare mot Pifloden sent i går eftermiddag. De tycktes ha bråttom och ville inte stanna i lägret över natten.

Mörkret faller och rollpersonerna får lov att stanna i lägret över natten. De överlevande gör sig ett litet läger en bit från de fluginfekterade barackerna.

Nästa dag kan de fortsätta längs den leriga körvägen som förbinder Nihonfloden med den större Pifloden. Körvägen går först fram genom kalhuggen skog, men så småningom blir vägen allt sämre och skogen tätare. Det tar nästan hela förmiddagen att ta sig en mil till Pifloden. Pi Ho är en bred flod som kantas av djungel, här och var avbruten av kalhyggen. Stora ödlor och krokodilliknande djur flyter lojt omkring i vattnet. Färgsprakande fåglar flyger mellan träden. Rollpersonerna hinner halvvägs upp längs floden innan de måste slå läger i en liten glänta. Inga människor syns till. Mitt på dagen följande dag svänger de upp på en gammal betongväg som har hållits öppen. Den är sönderspruckén och till hälften bortspolad, men träd och buskar har hållits borta från vägbanan. Den leder dem genom skogen fram till Hwakiu, porten till regnbågsskogen.

HÄNDELSER

Några händelser kan behövas för att krydda resan genom korpskogarna. Välj lagom många av händelserna nedan, eller hitta på egna.

FLODLIGISTER

Rollpersonernas svävare trakasseras av unga mutantpojkar på speedbikes som sveper runt dem och stänker upp dyigt vatten på vindrutan. De försöker preja ut svävarna mot strandkanten där de kan fastna i trädens luftrötter och den täta undervegetationen. Om rollpersonerna skjuter ett varningsskott försvinner de illa kvickt.

HANDELSRESANDE

Rollpersonerna möter en rödmålad husbåt täckt av tyger, plastklockor, billig elektronik, tvålar, husgeråd, enkla verktyg och reservdelar till pumpar, mikrovågsugnar, utombordare och annan enkel mekanik. Det är en handelsresande, herr Wuang, som reser runt och säljer krimskrams till mutantbyarna och skogshuggarlägren. Han försöker pracka på rollpersonerna så mycket onödig smörja som möjligt. Han kan berätta att det är mutanter från Regnbågsskogen ute och rör sig i trakterna.

TIMMERBRÖT

Flottimret har kört ihop sig till en väldig bröt som måste sprängas loss. Rollpersonerna kommer inte

förbi med sina svävare. Flottarna är tacksamma om de kan hjälpa till att få loss bröten. De måste köra upp svävarna i snåren på stranden för att de inte ska krossas av det framrusande timret när bröten sprängs.

TRÄSKFEBER

Om inte rollpersonerna har heltäckande vaccination mot de egendomliga sjukdomar som grasserar i skogarna riskerar de att bli sjuka. Slå ett TÅL-slag för dem. De som misslyckas insjuknar efter någon dag. Träskfebern yttrar sig som diarré och hög feber. Den sjuke förlorar mycket vätska och riskerar att torka ut. Det finns bioagenter mot feber i medicinlådan i svävarna, men de hjälper bara till hälften. Sjuka rollpersoner har hälften i alla färdighetsvärden och orkar hälften så mycket som vanligt.

VILDA DJUR

Det finns mängder av livsfarliga djur som kan anfalla rollpersonerna när de stannar och rastar. Välj något av dem som beskrivs sist:

- Fläckapor
- Korallorm
- Moskitsvärm
- Träsködla
- Vampyrfjäril

HWAKIU

”Porten mot regnbågsskogen” är en liten stad mitt ute i djungeln. Husen är gamla byggnader från början av 2000-talet som har byggts på och om för att klara det fuktiga djungelklimatet. Vägarna är leriga och utan gatubeläggning. De flesta husen står på pålar eller har höga grunder.

Här bor lycksökare som letar eteeföremål i skogen och säljer dem till turister. Här finns lokala guider och köpmän som handlar med mutanterna i skogarna. Det är en laglös, bolagslös stad där alla går tungt beväpnade. Tre fjärdedelar av stadens befolkning består av mutanter. Resten är folk av alla tänkbara nationaliteter som har sökt sig hit för att göra pengar.

Det finns ett enda värdshus i Hwakiu, ”Sista glaset” vid huvudgatan. Där kan rollpersonerna få rum och mat av den buttre ägaren, herr Wu-tang.

Staden ligger vid sjön Hwai, mellan floderna Hwai, Shi och Pi. Sjön skimrar i rött och blått och är täckt av stora vattenväxter med glänsande frukter. Här har förvridningen av skogen börjat. Trädens löv växlar i alla regnbågens färger. Marken är täckt av röd/gul/blå alger och lavar som växer upp längs trädens stammar. Halvmeter-långa trollsländor surrar över sjön.

1. DIN LIZIS GÅRD.

Här bor Hwakius skickligaste vildmarksguide med sin familj, bortåt 20 personer. De har små odlingar runt om i skogen, fiskar i sjön och jagar. I likhet med de flesta i staden känner Din till draken och deras mänskliga bundsförvanter, men har förstånd att hålla tyst.

2. JADE LIGHT VIDEO-KLUBB • BAR

En sjaskig bar som serverar hembränd sprit och visar de sämsta våldsvideorullarna på gammal 3D. Här hänger muterade jägare och eteesökare mellan sina utflykter i djungeln. Stämningen är rå men hjärtlös. Kvinnor och ynglingar bör vara tungt beväpnade för att våga sig in här.

3. ROSTOCK TRADE

Ed Rostock handlar med jakttroféer, eteeprylar och gammal teknologi från Regnbågsskogen. Ed är en jovialisk men slipad affärsman i 50-årsåldern.

4. HANDELSSTATION

Fang Wu Tsi handlar med allt och har allt som kan behövas i en håla som Hwakiu. Priserna är naturligtvis oskäligt höga. Fang säljer också vid behov information, också om draken och deras mänskliga medhjälpare. För 100 neoyen kan han, i förtroende, berätta för rollpersonerna att Kushan har ockuperats av ”mutanterna och drakmännen” och att rollpersonerna utmanar ödet om de beger sig dit.

5. AN-MEI CHONG

An-Mei är jägare och eteesamlare, och bor här med sin stora familj. Liksom andra jägare och guider blir hon uppenbart störd om rollpersonerna kommer och ställer frågor.

6. OKOME FAST FOOD

Rose Okome är en kraftigt överviktig afrikanska i övre medelåldern som av olyckliga omständigheter hamnat här och lever på att sälja hamburgare, rostade ödlor och sötade riskakor.

7. JÄGARNAS HUS

Här bor ett tiotal unga män från lokala mutantfamiljer. De försörjer sig som guider, jägare och eteesökare.

8. DIDO NIXON

Nixon köper och säljer teknologi och eteeprylar. Han har också Hwakius mest imponerande utbud av illegala vapen och rustningar. Naturligtvis till fasansfulla överpriser.

9. MUTANTFAMILJER

Tre familjer som lever av fiske och småodlingar bor i enkla hyddor.

10. STARCHILDS GÅRD

Evans och Bea Starchild och deras tre barn tillhör en UFO-sekt som tror att Regnbågsskogen är den första uppenbarelsen av de nya gudarna som ska komma och rädda mänskligheten. På gården bor 12 medlemmar av sekten, förutom familjen Starchild. De utför egendomliga riter på en närbelägen kulle vid fullmåne och har rest en mängd stenar runt sin gård. Lokalbefolkningen tolererar dem med ett snett leende.

11. DIZI MEH

Dizi är en uråldrig "medicinman" som odlar medicinalväxter och utvinner extrakt från djur i skogen. Han bor i en enkel koja. Hit kommer de sjuk-



domsfall som den bolagsutbildade läkaren inte lyckas bota.

12. LOTUSFJÄRILEN BAR OCH BORDELL

Lotusfjärilen är i första hand en bordell. Ägarinnan, Suyin Foucault, tar inte gärna emot gäster som bara vill ha en drink. Sex kvinnor arbetar här.

13. SISTA GLASET

Det enda värdshuset i Hwakiu. Övriga inkvarteringar är mycket enkla och tar i första hand emot folk från trakten. Sista glaset ägs av en butter äldre man, Wu-tang, och hans fru. Ett rum med frukost och middag kostar 10 neoyen per person. Det är nästan alltid fullt, men övertaliga gäster inhyses på höskullen eller i annexet.

14. FISKARE

Tre fiskarfamiljer och båtuthyrare bor i enkla trähyddor här.

15. HAMN OCH SJÖBODAR

Här ligger ett 20-tal båtar och några svävare ankrade. Sjöbodar med fiskeredskap och utombordsmotorer kantar stranden.

16. HUNG MEYINS ÅSNOR OCH MULOR

Hung säljer och hyr ut rid- och lastdjur som är muterade och anpassade efter Regnbågsskogens speciella nycker. Han har ett stort utbud av djur i en inhägnad bakom huset.

17. ASHITARIS EXOTISKA EXPORT

Francis Ashitari köper upp exotiska muterade djur och växter för att sälja dem vidare nedför floden. Hans gamla tvåvåningshus i betong är fyllt av burar med egendomliga ödlor, flygande ormar, fåglar med fjäll och köttätande buskar.

18. HEINZ WATANABES LÄKARMOTTAGNING

Heinz utför allt, upp till och med svåra kirurgiska ingrepp. Eftersom väderförhållandena över Regnbågsskogen gör helikopterresor omöjliga är han enda chansen för den som skadas svårt eller insjuknar akut. Mottagningen är enkel men ändamålsenlig med inredning i kakel och rostfritt stål. Watanabe själv är en tystlåten man i 40-årsåldern med genomträngande blick och ett passionerat intresse för anatomi.

19. KYRKA OCH MISSIONSSKOLA

Nya reformerade pingstmissionen driver en skola med klart religiösa övertoner och håller gudstjänst på söndagarna. En bråkdel av traktens barn, mest flickor, går i skolan. Annars är merparten av Hwakius invånare illitterata. Missionen och kyrkan drivs av pastor Nicolos Ayaraswami och hans fru Meiyo, ett medelålders par med brinnande religiöst patos.

20. HERMANN LISSERS HANDELSHUS

Hermann Lisser är Hwakius starke man och självutnämnde härskare. Han driver den största handelsrörelsen med eteeprylar, troféer och gammal teknik. Lisser sköter också stadens kontakter med de kringliggande skogsbolagen och försöker skydda sina egna intressen gentemot bolagsjättarna. De flesta av stadens invånare är nöjda med att han styr och ifrågasätter honom inte. Han bor ensam med ett tiotal tjänare i sitt stora, välbibehållna hus. Han är i 60-årsåldern, en bullrig och stormagad man som klär sig i grova vildmarkskläder. Han bryter på tyska och tafsar gärna på alla unga kvinnor han kommer åt. Lisser har hört rykten om drakens verksamhet i skogen, men avfärdar det som vidskepelse och trams.

21. ROSCOE CHOUS MEKANISKA VERKSTAD

Roscoe reparerar allt i fordonsväg — terrängfordon, båtar, svävare, speedbikes. Han har också en del jobb att hålla Hwakius elgeneratorer, mikrovågsugnar och videobandspelare i gång. Hans verkstad är en provkarta över alla tänkbara reservdelar till alla tänkbara märken och prylar. Han har ett exemplar av i stort sett allt.

22. DUZIN MEI-FAH

Familjen Mei-Fah försörjer sig på jakt, odling och prylinsamling. Det är en stor familj med lätt muterade medlemmar.

23. ELGENERATOR

En stor generator som förser största delen av Hwakiu med ström. Den drivs med syntiolja.

24. FAMILJEN KWEI DONG

Familjen har 18 lätt muterade medlemmar.

25. FAMILJEN TSIEN TI

Familjen försörjer sig framför allt på grönsaksförsäljning. Tsien Ti har stora grönsaksodlingar i närheten av Hwakiu.

26. FAMILJEN PO

Familjen har 20 medlemmar och försörjer sig som guider och jägare.

27. MARKNADSPLATS

Varje onsdag och lördag säljs grönsaker, fisk, kött, korgar och bruksföremål här. Eteeprylar och gammal teknologi säljs inte på den lokala marknaden.

28. PROVISORISKT LÄGER

Under bar himmel eller enkla regnskydd av löv bor ett 50-tal mutanter som har kommit till Hwakiu för att köpa, sälja eller söka jobb. Det är både män, kvinnor och familjer. Bland dem finns ett tiotal av drakens mutanter. De bor lite för sig själva i ett läger något 20-tal meter från det stora.

OCTAGON

Octagons män har fastnat i Hwakiu. Deras guide Fayun Boan har flytt från staden och lämnat de sex männen. När rollpersonerna kommer till staden bor de på Sista glaset och diskuterar vad de ska göra. När rollpersonerna förklarar att de ska till Kushan, söker de sex männen upp dem.

"Mitt namn är Akira Sawakari, säger en av männen. Jag och mina kollegor arbetar åt Kushan Company, som äger Kushan station. Vi hörde att ni är på väg dit. Vi är på väg upp dit för att undersöka vad som pågår. Vi kanske kan göra sällskap?"

De sex männen ser oerhört slemmiga och opålitliga ut. De är klädda i grågröna overaller utan något bolagsmärke och är tungt beväpnade. De sex har kommit fram till att det är enklast att följa med rollpersonerna och se vad som egentligen har hänt. Vid behov kan de alltid röja dem ur vägen. De har en svävare intakt, den andra försvann guiden i.

Om rollpersonerna avböjer erbjudandet åker de sex männen själva vidare. De startar något efter rollpersonerna och hinner i kapp dem strax efter mutantöverfallet (se nedan).

DRAKEN-INGRIPER

I Hwakiu finns flera av drakens mutanter. Rollpersonerna kan se ett par män med den manetliknande röda utväxten på bakhuvudet. De ser att folk undviker de här männen och tycks rädda för dem. Om de frågar Jian om dem rycker hon på axlarna och säger "muatan luang". Sedan byter hon snabbt samtalsämne.

När drakens mutanter får reda på att rollpersonerna är på väg mot Kushan station reagerar de. Draken är inte färdiga med sitt arbete där ännu och vill inte ha några nyfikna besökare. Mutanterna söker därför upp Jian på kvällen och säger åt henne att få rollpersonerna bort från Hwakiu, tillbaka till Nanking. De hotar henne till livet om hon inte hindrar dem från att resa mot Kushan.

Nästa morgon säger Jian till rollpersonerna att "vi kan inte resa. Det går inte att resa mot Kushan. Vägen är blockerad. Ni kan stanna här eller resa tillbaka. Var jag er skulle jag resa tillbaka."

"Jag kan inte ta er till Kushan. Ingen annan kan ta er till Kushan. Ni kan inte åka dit själva. Vänd tillbaka", säger hon.

Hon vägrar att säga något mer. Rollpersonerna ser att hon är rädd för något. Om de försöker hitta någon annan guide, märker de snart att ingen står att uppbringa i hela Hwakiu. De skakar bara på huvudet och skyndar i väg. Alla är skrämda till tystnad av draken.

De kan få en knapphändig vägbeskrivning av någon av de icke-kinesiska invånarna i staden.

"Kushan. Det är österut längs Hwai och sedan upp längs Drakfloden. Men jag skulle inte åka dit om jag var ni", får de höra. Ingen vill säga mer än så.

Om de envisas att vilja åka ger Jian plötsligt med sig. Hon rycker på axlarna och säger:

"Vi åker väl då. Men skyll inte på mig. Och pojkarna stannar här. Ni får köra svävarna själva."

Hon har övertalats av drakens tjänare att leda rollpersonerna in i en fälla. Hon vill inte dra med sig chaufförerna och tjänarna i en säker död och har övertygat dem om att stanna i Hwakiu. Tidigt nästa morgon kan de ge sig iväg.

REGNBÅGS-SKOGEN

Det är cirka 40 mils flodresa till Kushan station från Hwakiu, men den täta skogen, hettan och fukten gör resan mödosam. Redan runt Hwakiu är skogen deformerad. Lövverket skiftar i alla regnbågens färger och stammarna är krokiga och förvridna. Marken är täckt av lavar och alger. Slemmiga alger hänger ned från trädens grenar. Fjälliga flygödlor glider mellan träden. Ett virrvarr av leriga vägar leder från Hwakiu ned till floden Hwai. Floden är bred och flyter långsamt. Den är befolkad av stora iglar och jättelika sötvattensmaneter som skymtar under den grönsvarta ytan.

Rollpersonerna märker att Jian är ovanligt tyst och sammanbiten. De kryssar mellan stora vattenväxter och halvt förruttnade trädstammar i floden. Plötsligt gör Jian tecken åt dem att sakta ned. De skymtar något en bit fram på floden, men hinner inte se vad det är.

"In till stranden. Fort", väser hon.

När de kommer in till strandkanten öppnar hon dörren till svävaren och hoppar ut.

"Fly!" säger hon på japanska och försvinner in i skuggorna bland träden. De hör ett knakande ljud och ser en väldig trädstam som faller ned mot svävaren med förfärande hastighet. Ett slag för Markfordon –25% kan få undan fordonet så att det inte krossas. Annars faller stammen rakt över svävaren och åsamkar 2T6 skada vardera på dem som sitter i den. Ett lyckat Undvika kan minska skadan till 1T6. Ytterligare en trädstam missar den andra svävaren med en halvmeter. Det dyiga vattnet stänker upp över rollpersonerna och förblindar dem tillfälligt.

Då angriper 10 mutanter beväpnade med bågar och giftpilar (dödligt gift styrka 15) och huggknivar. Om rollpersonerna hinner lägga ut en effektiv eldmatta retirerar de snabbt. De är inte vana vid strid mot moderna vapen. De försöker ta sig upp på svävarna och hugga och skjuta in genom rutorna.

En krossad svävare kan inte repareras. Det är för svåra skador på karossen. Rollpersonerna får klämma in sig i den resterande svävaren, som lyckligtvis tar 8, i nödfall 12, personer.

Jian har försvunnit för gott in i skogens dunkel. De kommer inte att möta henne igen i det här äventyret. De måste fortsätta på egen hand.

Mitt på dagen närmar de sig grenen där Drakfloden rinner samman med Hwai. Det börjar blåsa kraftigt och mörka moln sänker sig över floden. Det blåser i ryggen på dem. Åskblixtar slår ut ur molnen och kulblixtar rullar över vattenytan. Urladdningarna sprakar runt svävarna som vajar betänkligt i vinden. På avstånd ser de en mörk virvelström där molnen tycks nå ända ned till vattenytan och blixtar slår ut åt alla håll. Föraren av svävaren måste lyckas med ett Köra fordon, eller ett SMI-slag –5, för att undgå att svepas med av stormvinden mot malströmmen. Om det misslyckas slungas de i vinden in i den svarta vattenvirveln och sugs ned i vattendjupet. Allt blir svart. Svävarens nödsystem slås på så syret finns kvar i kabinen när den släpas genom vattnet flera hundra meter för att flyta upp en bra bit bort. Svävarnas motorer är kapslade, men det här är mer än de tål. Startmotorn har tagit stryk och det tar 1T6 timmar att reparera skadan (lyckade slag för Elektronik och Teknik).

När rollpersonerna lugnat sig, eller undkommit malströmmen, ser de vad som orsakade den. Den bildas där en annan stor flod flyter ut i Hwai. Med lite tur inser de att den andra floden är Drakfloden och följer den uppåt.

Det blåser fortfarande kraftigt och de mörka, laddade molnen rusar mot dem bara några tiotal meter över vattenytan för att sugas ned i malströmmen bakom dem. Floden är strid och det krävs slag för Markfordon för att hantera en svävare över de förrädiska virvlarna och forsarna. Runt dem står skogen som en svart vägg. Ett skimrande dis gör att de inte ser mer än någon meter in bland stammarna.

Så försvinner forsarna och det blir plötsligt kav lugnt, onaturligt lugnt och tyst. Inte ett löv rör sig. Vattenytan är en grönsvart spegel under dem. Luften känns syrlig och tung. Svävarnas livsuppehållande system signalerar att syrehalten är oroväckande hög och att luften innehåller neon och ozon.

Sent på eftermiddagen ser de en stadssiluett avteckna sig mot horisonten. Det är ruinerna efter Changyuan, en stor stad som övergavs några år efter "meteornedslaget" när skogen började förändras. Rester av betongväggar täckta av alger och krypväxter kantar floden. Ruinerna växer sig allt högre runt dem och till sist försvinner floden in i en mörk tunnel under staden. Klyftiga rollpersoner svänger uppför någon av de spruckna betongramperna före tunneln och tar sig över staden i stället för under.

Om de är dumma nog att ge sig in i underjorden får spelledaren hitta på lämpliga faror (horder av groteska mutanter, jättemaskar, ras, labyrinter som gör att de aldrig hittar utgången, tunnlar där vattnet fyller upp till taket så att de inte kommer fram). Till slut tvingas de tillbaka till tunnelöppningen för att ta sig över staden.

Changyuan är en av de spökstäder som skattjägare besöker för att hitta gammal teknologi och eteeföremål. Men staden har också en inhemsk befolkning av muterade människor. Här och var i staden ser rollpersonerna rök stiga upp från eldar. Staden är byggd i stål och betong. Stora delar är övervuxna med de färgskimrande lavar och alger som är så vanliga i skogen. Träd, landkoraller och stora svampar växer också överallt. Här och var åker de över helt kala ytor där ingenting växer. Skuggor av stora varelser rör sig i mörkret runt dem.

Staden är stor och förvirrande. Mörkret faller innan de har hittat till andra sidan. Vägar är ofta blockerade av bråte och sten så att de inte kommer fram och måste vända tillbaka. De kan fortsätta köra genom mörkret, men möjligheterna att hitta är ännu sämre då, eller de kan slå läger på någon plats som ser relativt säker ut.

Om de väljer att slå läger dröjer det inte länge förrän de omringas av områdets mutanter, kortvuxna grönsvarta människor med rödglödande ögon och långa klor på händerna. De smyger i skuggorna runt rollpersonerna och slår med järnrör och påkar mot väggarna så att ett taktfast dunkande omger dem. Då och då seglar en stor sten in mot dem ur mörkret.

Mutanterna vågar inte anfalla mot rollpersonernas vapen, men om någon rollperson vågar sig ut i mörkret angrips han av ett tiotal mutanter beväpnade med järnrör. Det hotfulla dunkandet fortsätter hela natten så att rollpersonerna kan vara säkra på att inte kunna sova. När gryningen kommer är mutanterna som bortblåsta och allt är tyst igen.

En bra bit fram på förmiddagen lyckas rollpersonerna äntligen ta sig ut ur staden. Floden fortsätter på andra sidan efter att ha löpt i de labyrintiska gångarna under staden. Skogen blir allt mer främmande. Träden ersätts av väldiga koraller och levande kristallstrukturer. Svampliknande växter sticker upp ur flodvattnet och ett dis av fina sporer gör att luften skimrar i alla regnbågens färger, det dis som har gett skogen dess namn.

Sent på kvällen hör de åskknallar och ser blixtar slå ned mot trädtopparna. Luften blir tung och statisk. Mörka moln kokar på låg höjd över en liten kulle och de skymtar ett högt torn som sticker upp bland träden. En betongbrygga sticker ut i vattnet och en halvt isärplockad svävare ligger parkerad mot stranden. En stank av syra och förruttnelse driver mot dem med vinden. De har kommit fram till Kushan station.

HÄNDELSER

Åtskilligt obehag kan drabba rollpersonerna på resan in i Regnbågsskogen. Använd händelserna för att ge en känsla av att naturlagarna är satta ur spel och att rollpersonerna inte vet vad de har att vänta sig. De ska få en overklighetskänsla och fråga sig om det här verkligen händer. Ta de händelser som passar bäst för att förstärka stämningen.

EMP-FÄLT

Rollpersonerna kör in i ett sprakande, statiskt fält och plötsligt dör svävarnas motorer. En elektromagnetisk puls har slagit ut elektroniken i motorerna. Det tar 1T6 timmar att laga.

ETEEPRYLAR

I staden eller skogen kan rollpersonerna hitta föremål som draken lämnat efter sig, egendomliga prylar som ingen människa kan se någon användning för. Det är de här föremålen som invånarna i Hwakiu jagar och säljer.

- Slätt klot av plastliknande material som innehåller vad som ser ut som ett levande mänskligt huvud (det är ett levande människohuvud). Huvudet har långa nålar som sticker ut från pannan och skriker i ångest. Lägger man örat nära klotet hör man hur det vrålar.
- Kollapsad biomaskin. Mänskliga skelettdelar, döda koraller, svartnade kristaller och utbrända elkomponenter är sammansatta i en obegriplig röra. Ett tidigt försök från draken att använda lokala livsformer och teknik i sina konstruktioner.
- Ljusplatta som snurrar i luften om man lyfter upp den. Skär sönder allt som snuddar vid eggen.
- "Mekanisk insekt" som tycks tillverkad av orange plast. Vid ett lätt tryck på ryggskölden aktiveras den och börjar reproducera sig. Allt fler insekter "kliver" ut ur originalet tills flera hundra krypande kräk omger rollpersonerna.
- Metallklot med vad som tycks vara en organisk ringmuskel. Muskeln drar ihop och utvidgar sig och släpper ut färggranna "såpbubblor" som är starkt giftiga. Slår för giftstyrka 15 på motståndstabellen om någon kommer i kontakt med dem.

EXTREMA VÄDERFÖRHÅLLANDEN

Kraftiga hagelstormar, snö, plötsliga värmeböljor och störtregn som skymmer sikten och får floden att stiga kan när som helst inträffa i det instabila området.

FARLIGA VÄXTER OCH DJUR

Det vimlar förstås av farliga djur och växter i Regnbågsskogen. Här är ett urval som beskrivs sist i äventyret. Välj något lämpligt:

- Draksländа
- Flodiglar
- Järnätare
- Minsvampar
- Spetälskelav
- Sötvattenmaneter

FICKA MED DRAKENS ATMOSFÄR

I en ficka har drakens atmosfäriska förhållanden helt återbildats. Gravitationen är 1,5 G, syrehalten är den dubbla mot normalt, stora mängder ozon och neon finns i luften. Svävarna kollapsar när de kommer in i det kraftigare gravitationsfältet och kabinerna sluts mot den farliga atmosfären. Rollpersonerna kan ta på sig de nödandningsmasker som finns i svävarna och ta sig ut för att få bort fordonen från området med hög gravitation. Glöm inte att de väger en halv gång mer än vanligt och har rejält svårt att röra sig.

MALSTRÖM

En mindre virvelström bildar kastvindar som gör att rollpersonerna måste slå för Markfordon för att inte slungas in i malströmmen och sugas ned. En svävare som sugits ned dyker upp i en liknande virvel i närheten av Kushan station.

De rollpersoner som är kvar på andra sidan har naturligtvis ingen aning om vart kamraterna har tagit vägen.

MUTANTER

Halvnakna mutanter målade med röd gyttja över kroppen glider fram på låga flodbåtar, till synes utan någon motor, i samma hastighet som rollpersonernas svävare. Efter en stund bleknar de bort och försvinner som i ett dis.

OCTAGONS MÄN

Vare sig Octagons anställda har rest uppför floden efter eller tillsammans med rollpersonerna kan de trassla till färden. De angriper inte med vapen, men kan tänka sig att blockera floden med fällda träd, sabotera rollpersonernas fordon eller på annat sätt försöka hindra deras framfart. Om de reser tillsammans försöker Octagons män helt enkelt ta svävarna för att lämna rollpersonerna i vildmarken.

SVART DIMMA

Svävarna kör in i en svart dimma som hindrar all sikt. Svävarnas livsuppehållande system blinkar rött och visar att luften utanför inte går att andas. Kabinerna förseglas automatiskt och luften börjar bli riktigt dålig innan de kommer ut ur dimman igen. Då befinner de sig på en liten biflod en bra bit från huvudfloden och måste leta sig tillbaka genom en labyrint av små kanaler mellan skimrande kristallväxter.

KUSHAN STATION

Kushan station är en forskningsstation installerad för att studera de onaturliga förhållandena i Regnbågsskogen. Stationen är placerad precis på gränsen till det område som skogsbolagen betecknar som Röd zon, där naturförhållandena blir helt oförutsägbara. Stationen drivs av Kushinfonden, en forskningsfond som ägs av alla de skogsbolag som har intressen i området och av några andra bolag med särskilt intresse för särskilda naturfenomen.

Under senare år har trekking i gula zoner, områden klassade som speciella men inte avstängda, blivit så populärt att Kushan station har förvandlats till en slags turisthotell för besökande bolagsanställda. En lyxig hotelldel har fogats till den ursprungliga forskningsstationen och man tar emot ett tiotal grupper per år.

Det är först under det senaste året som drakens verksamhet har utvidgats så att den har påverkat stationen. För ett par månader sedan infekterades stationens föreståndare, Marten Kurz, med den parasit som möjliggör telepatisk kontakt med draken. Kurz blev en agent för draken. Han har infekterat de övriga anställda på stationen med parasiten. De som inte har anslutit sig till draken har dödats.

Draken specificerade vad de behövde för att komma vidare med sin deterraformingutrustning, och Kurz skickade ett specialanbud till Triton där han erbjöd resan och vistelsen på Kushan till mycket förmånligt pris. Några av Tritons anställda och den utrustning de kunde föra med sig var precis vad draken behövde.

När expeditionen nådde Kushan station angreps och fängslades de av stationspersonalen och mutanter som kommit för att hjälpa till. Några ur den tekniska personalen sparades och inplanterades med parasiten för att hjälpa till vid konstruktionsarbetet. Övriga expeditionsmedlemmar har använts som biologiska komponenter i drakens konstruktion.

Drakens "maskineri" ska, om det fungerar, skapa en zon runt stationen där draken klarar att vistas utan andningshjälpmedel och där de kan föröka sig. En sådan zon skulle också blockera människornas framfart uppför floden. När rollpersonerna når stationen håller de överlevande från Triton på och slutför den egendomliga konstruktionen där levande människor, växtdelar, elektronik och mekaniska delar kopplats samman. Fem draken finns på plats och leder arbetet. Stationspers-onalen och en del mutanter finns också där. Samtliga beskrivs i slutet av äventyret. Anpassa var i komplexet de olika personerna befinner sig efter hur händelserna utvecklar sig.

Om någon av rollpersonerna blev infekterad med hjärnparasiten i skogshuggarlägret har han problem. Draken känner direkt att en människa utom deras kontroll har anlänt. De gör ett Mentalt anfall (som för mental mutation) mot rollpersonen. Sedan försöker de ta kontrollen över rollpersonens medvetande (MST mot MST). Om det lyckas lyder den kontrollerade rollpersonen drakens telepatiska order. Kommunikationen är inte språklig, snarare inplanterar draken känslor och instabila, drömlika bilder i människor för att förklara vad de vill ha gjort. En människa som kontrolleras befinner sig i ett drömlikt tillstånd och kan inte tänka klart.

Om Octagons män har anlänt till stationen före rollpersonerna, har de slagit läger en bit ut i skogen och överblickar läget. De hade inte väntat sig främmande varelser och kontrollerade mutanter beväpnade med automatkarbiner. De har bestämt sig för att vänta tills rollpersonerna anländer och se hur det går för dem.

Om rollpersonerna och Octagons män gör sällskap till stationen följs de åt och de sex männen gör ingenting förrän hotet från draken och mutanterna är avvärjt. Då försöker de röja rollpersonerna ur vägen för att själva kunna föra de överlevande i säkerhet. (De överlevande expeditionsmedlemmarna är så förvirrade och chockade att de förmodligen inte ens märker vem som har räddat dem). Använd dem vid behov för

att skapa extra spänningsmoment under slutet av äventyret. De kan både användas för att rädda situationen om motståndet blir rollpersonerna övermäktigt på slutet och för att sätta krokben för rollpersonerna om de har det för enkelt. Stationen bestod ursprungligen av en enkel prefabbarack i två våningar. Till den har fogats en åttakantig hotelldel i tre våningar, byggd av betongelement blandade med lokala träslag i en slags korsvirkesteknik. Det ser väldigt speciellt ut i rollpersonernas ögon. Den bakre delen av hotelldelen, som tidigare bestod av glasväggar ut mot en liten damm, har raserats och tagits i anspråk av draken för konstruktionsarbete. De behöver vatten och elkraft för att bygga den kombination av maskindelar och människokroppar som kan användas för att påverka klimat och gravitation i området.

Byggnaderna ligger på en kulle som sluttar ned mot våtmarker övervuxna med träd, koraller och svampar. På olika platser i träsket finns teststationer utplacerade där man gör atmosfäranalyser, kontrollerar gravitation, föroreningar och gör pollen- och sporanalyser. Området bevakas av fyra mutanter med automatkarbiner som patrullerar runt husen två och två. Kullen är övervuxen med rödlila koralllträd och stora ormbunkar som sträcker sig mot rollpersonernas huvuden när de går förbi (de sträcker sig mot koloxiden). Skottlossning mellan rollpersonerna och mutanterna kommer inte att höras upp till husen, eftersom åskovädret dränker alla ljud. Men överlevande mutanter rusar upp till stationen för att slå larm.

Stationsbyggnaderna är nedsläckta, utom i de rum där draken eller expeditionsmedlemmarna arbetar. Mutanterna ligger till största delen och sover. Expeditionsmedlemmarna och draken arbetar dag och natt. Draken har fått varningar om att fler människor är på väg och vill slutföra arbetet så snart som möjligt för att blockera vägen uppför floden.

Förutom vakterna finns sex sovande och fyra vakna mutanter i komplexet. Alla är beväpnade med FAK 35B automatkarbiner från expeditionen. Dessutom finns där sex draken och 17 överlevande från stationspersonalen och expeditionen. Hur expeditionsmedlemmarna reagerar anges i beskrivningen nedan. När rollpersonerna kommer in och börjar föra oljud vaknar förstås mutanterna och draken kommer för att göra slut på inkräktarna.



STATIONSBYGGNADERNA BOTTENPLANET

1. GÅRDSPLAN

Här står resterna av fem fullständigt sönderplockade Galvin pansarsvävare P305. Gården är täckt av järnskrot. En eld brinner på gårdsplanen. Runt den ligger fyra mutanter och sover. Mot en vägg ligger en hög med sönderhackade människokroppar och kroppsdelar, omsvepta av regnbågsskimrande flugor och insekter. Stanken är kväljande.

2. HALL I STATIONSBYGGNADEN

En smal trappa leder upp till den bastanta plaxdörren som står öppen. Det är skitigt på golvet, men annars är hallen orörd. Klädhängare och bänkar längs väggarna. En trappa och en hiss går upp till övervåningen.

3. LABORATORIUM OCH DATORRUM

En dörr med glasfönster står halvöppen och rollpersonerna hör mumlande röster där inifrån.

Arbetsbänkar och arbetsstationer har en gång varit prydligt uppställda här. Nu är fyra av de sex maskinerna plundrade på sitt innanmäte. De två kvarvarande datorerna är i gång. En centrifug och en mystisk apparat innefattande flera laserstrålar är också igång. Här inne finns Marten Kurz, Yoake Shosen och en draken. De gör obegripliga beräkningar, centrifugerar grönaktig massa för att separera små röda trådar och kör in de röda trådarna i laserapparaturen. Rollpersonerna begriper ingenting. Om rollpersonerna kliver in angriper draken direkt. Kurz griper efter en automatkarbin som ligger på ett arbetsbord. Det tar honom en stridsrunda att få tag i vapnet. Shosen duckar.

I datorerna finns schematiska anteckningar som Kurz har gjort om både draken, hjärnparasiten och drakens speciella teknologi. Vilket företag som helst skulle betala guld för anteckningarna, bara rollpersonerna kan övertyga köparen om att de är genuina.

4. KYL OCH FÖRRÅD

En olåst isoleringsdörr leder in hit. Mjuka, halvgenomskinliga behållare med grön, röd, blå och rödlila massa som rör sig långsamt fyller hyllorna på väggarna. Två behållare innehåller manshuvuden med den blåröda parasiten fäst mot bakhuvudet. Huvudena tycks till hälften vid liv och stirrar tomt ut mot rollpersonerna. Halvmeterhöga, gula och röda stavar innehåller små "maskar" som simmar fram och tillbaka. Hjärnparasiter i olika stadier av utveckling ligger i cryorör. I en stor cryobehållare finns delar av en död draken, huvud och delar av ryggraden, bevarade. Här finns nog med eteeprylar för att dumpa hela marknaden i Hwakiu.

5. FÖRRÅD

En avställd städrobot, kontorsmateriel, linne, ett par trasiga kontorsmöbler.

6. KONTOR

Två skrivbord täckta med damm står här. Golvet är täckt av sönderrivna papper fläckade med blod och lera. Två sönderplockade datorer och en havererad laserskrivare finns här. Kontoret tycks ha stått tomt några veckor.

7. ARBETSRUM OCH RADIORUM

Arbetsbänkar och sönderplockade datorer. En skrivare står och skriver ut obegripliga listor. En mutant sitter på huk på golvet och övervakar att skrivaren inte hakar upp sig.

8. TOALETTER

Smutsigt och fullt med småkryp.

9. PERSONALMATSAL

För inte så länge sen en prydlig matsal med träbord och blomkrukor. Nu är det skitigt och ett par bord ligger kullvräkta.

10. KÖK

Fullt modernt hotellkök med möjlighet till både manuell och automatiserad matlagning. Högar med tomma förpackningar för halvfabrikat ligger på golvet. En kaffebryggare står på. Två mutanter ligger och sover på filtar på golvet.

11. FÖRRÅD

Lådor med djupfryst, frystorkad och konserverad mat från de vanliga syntimattillverkarna står staplade och ikullvräkta här.

12. EL- OCH VENTILATIONSCENTRAL

Dörren är låst och har styrka 25. Ett lyckat slag för Elektronik krävs för att få upp den. Här finns reglage för anläggningens el- och ventilationssystem. Ett sabotage här kan slå ut stora delar av drakens konstruktion.

13. GENERATOR

Låst dörr med styrka 25. Ett lyckat slag för Elektronik krävs för att få upp den. I ett em-skyddat rum finns anläggningens elgenerator. Den drivs med olja.

14. FÖRBINDELSEGÅNG

15. GÄSTMATSAL

Det här var hotellets matsal. Fortfarande finns bord med nedsölade vita dukar kvar i delen närmast dörren. Parkettgolvet är bitvis uppbrutet och hela huset har satt sig så att golvet lutar mot dammen. Halva rummet är fyllt av lerigt vatten som skimrar som olja. Väggen mot utsällningsrummet (16) är nedriven så att de två bildar ett sammanhängande rum. Rummet har delvis byggts om till verkstad med arbetsbänkar och alla upptänkliga verktyg.

Mot dammen har det funnits en glasvägg som är nedriven och ersatt av drakens biomekaniska konstruktion. Den fyller upp stora delar av väggen och sträcker sig en bit in i rummet. Hydrauliska pumpar, glasrör fyllda med färgade vätskor, anti-gravelement och kapslade elkretsar hålls samman av en rödlila levande massa som rör sig långsamt. Till hälften inkapslad i massan hänger en levande man som stirrar mot rollpersonerna med glasartad blick. Hans bakhuvud är omslutet av en manetliknande organism liknande den parasit som mutanterna och stationspersonalen är infekterade av. Han är blek som ett lik och får då och då anfall av spastiska ryckningar. En bit upp skymtar rollpersonerna ytterligare en människokropp som är helt inkapslad av mekaniken och den rödlila massan. Det hela ser mycket obehagligt och obegripligt ut.

Här inne finns två kvinnor och tre män tillsammans med tre draken. En av kvinnorna kontrollerar puls och andning på en man som tycks drogad och bara andas svagt. Han ska fogas till konstruktionen. Om rollpersonerna kommer in angriper draken omedelbart. En av kvinnorna och en av männen griper efter autmatkarbiner.

16. UTSTÄLLNINGSRUM

Här har funnits en utställning om Regnbågsskogen. Längs södra väggen finns fortfarande en del montrar med holografiska bilder av landskap, djur och växter kvar. Den norra glasväggen är nedriven och ersatt av konstruktionsarbetena. Samma personer som i rum 15 finns här, de rör sig mellan de två rummen.

17. RECEPTION

Här finns en övergiven receptionsdisk och mjuka läderfåtöljer kring runda glasbord. Tre mutanter ligger och vilar i soffor här. De sover inte, utan märker om rollpersonerna kommer in. Trappor och hissar leder upp till hotelldelen.

18. UTSIKTSTORN

Det höga utsiktstornet har tidigare innehållit ett anti-gravschakt där besökare gradvis kan ta sig upp och titta ut över skogen genom de glasade väg-

garna. Nu har anti-gravelementen monterats bort och tornet innehåller ett högt schakt. En stege löper uppför ena väggen.

19. BIOMEKANISK KONSTRUKTION

Draken försöker åstadkomma en begränsad förändring av atmosfär, tryck och gravitation som gör att både de själva och de muterade människorna som de har ingått en slags symbios med kan leva här. Deras teknik utnyttjar levande varelser som byggstenar. Det har tagit dem lång tid att lära sig utnyttja den jordiska floran och faunan. Människorna är de enda varelser de har hittat som har tillräckligt utvecklat nervsystem för att användas för att styra processerna i konstruktionen.

Den är sammanbyggd med huset och sträcker sig ut i den grumliga dammen. Beniga utväxter som liknar stora händer sträcker sig ut i vattnet. Två draken står till bröstbenet i vattnet och arbetar. På en flytbrygga står två män. De får order av draken att rusa till undsättning om strid utbryter, men kan inte hantera vapen och kommer bara att irritera rollpersonerna.

20. BRUNN • PUMPHUS

En ledning går till köket

21. GARAGE

Tomt. Alla svävare står isärplockade på gården. Förråd av verktyg och reservdelar har plockats ut.

22. VERKSTAD

Här arbetar två män. De är obeväpnade men försöker slå larm om rollpersonerna kommer in.

PLAN 2

1. REKREATION

Här finns video, soffor, ett hörn med styrketräningsutrustning och ett ganska stort data- och videobibliotek. Det har stått oanvänt under några veckor och är täckt med damm.

2. NIN SUNS RUM

En obäddad, smutsig säng står i ett hörn. Högar med kläder, papper, dataklossar och odiskade kaffemuggar ligger på golvet. Nin Sun ligger här och sover den utmattades djupa sömn. Hon vaknar inte om inte rollpersonerna häller kallt vatten över henne eller skakar henne våldsamt.

3. RICKY MARATOS RUM

Ricky dog vid inplanteringen av hjärnparasiten och rummet har stått oanvänt sedan dess. Här är dammigt men välstädat.

4. KAI SU VANS RUM

Obäddat, smusigt och rörigt. Högar med papper med uträkningar utförda för hand ligger på golvet och i sängen. Tomt.

5. MAKAKO LEES RUM

Inte lika obäddat och rörigt som de övriga rummen. Makako är inte här.

6. MARTEN KURZ RUM

Här finns förutom säng och skåp också ett skrivbord med en påslagen dator. I datorn finns Kurz' dagbok, där rollpersonerna kan läsa om hur förändringarna av naturen kring stationen ökade vid början av året. Om hur mutanterna blev allt fler och slutligen om hur Kurz kidnappades av mutanter och fördes till ett läger i skogen där han fick hjärnparasiten inplanterad och mötte draken. De första dagarna efter återkomsten från händelsen kan han fortfarande tänka klart och överväger att ta livet av sig, men snart ingår han en fullständig symbios med draken, släpper in mutanterna på stationen och låter inplantera parasiten också i de andra. Efter det upphör dagboksanteckningarna.

Här finns också ett brev från Kurz till Hai Ling Travelling där reseföretaget erbjuds särdeles fördelaktiga priser om de kan ordna en resa för något företag med experter på laser- och mesonteknik.

7. SÄLLSKAPSRUM

Rummet är helt havererat och täckt av biomaskinen. En låst dörr leder ut i det trasiga anti-gravschaktet i tornet.

8-11. HOTELLRUM

De här rummen är obebodda. Sängarna står obäddade och lakanen är fläckade med blod. Här dödades de expeditionsmedlemmar som inte sparades av draken.

12-14. HOTELLRUM

Rummens väggar är raserade och biomaskinen sträcker sig in här.

PLAN 3

1. SÄLLSKAPSRUM

Rummet har lämnats relativt ostört. Här finns ett flertal nedsänkta fåtöljer. Ett panoramafönster ger en vy ut över skogen.

2. HOTELLRUM

Här sover två av expeditionsmedlemmarna. Deras packning ligger utströdd på golvet och smutstvätt ligger överallt.

3. HOTELLRUM

Kläder och packning visar att rummet används. Det är tomt nu.

4. HOTELLRUM

En utmattad expeditionsmedlem, Riko Nakame, sover tungt här. Han vaknar bara om rollpersonerna skakar honom. Han sover med den blodfläckade och lortiga overallen på sig, liggande på den obäddade sängen.

5. HOTELLRUM

Konstruktionsarbetena sträcker sig in i rummet. Akiti Fairbanks arbetar här. Hon försöker inte försvara sig eller angripa om rollpersonerna kommer in. Hon har en glasartad, utmattad blick och är färdig att falla ihop av trötthet när som helst.

6-8. HOTELLRUM

Möblerna har fösts åt sidan och konstruktionen fyller större delen av rummen.

PLAN 4

1. SÄLLSKAPSRUM

Invaderat av konstruktionen.

2. SVIT

Här sover Yoshinoki. De två rummen är tomma.

3. SVIT

Yoake Shosens rum, som står tomma och till viss del upptas av konstruktionsarbete.

SLUTET

Rollpersonerna får en hård match att slå ut draken och deras tjänare på stationen. Om motståndet verkar för hårt kan spelledaren dra ned på antalet mutanter och draken, låta färre expeditionsmedlemmar slåss eller låta Octagons anställda komma till undsättning.När draken försvinner släpper en del av den telepatiska kontrollen över människorna. Överlevande mutanter flyr ut i skogen. Resterna av expeditionen befinner sig i ett svårartat chocktillstånd. Samtliga har fått för lite mat och sömn och är utmattade. De kommer inte att komma ur chocken förrän de får kvalificerad psykiatrisk hjälp, så rollpersonerna får ta det försiktigt med dem. De faller i gråt, drabbas av plötsliga raserianfall eller blir helt apatiska. Om rollpersonerna dödar hjärnparasiten på någon faller personen i koma med svåra hjärnskador. Han eller hon kan inte väckas ur koman utan kvalificerad sjukhusvård, och kommer antagligen att framleva resten av livet som hjärndöd grönsak. Rollpersonerna har inte plats i svävarna att föra alla ned till Hwakiu. De måste åka ned till staden och hämta fler svävare eller försöka laga de isärplockade. Båda metoderna tar fyra dagar. Om mutanter eller draken undkom levande från stationen, kommer förstärkningar inom fyra dagar och nya strider kan utbryta. Annars kan rollpersonerna utrymma i lugn och ro. Det går inte att få ut ett radiomeddelande från Kushan på grund av störningarna i atmosfären.

Om rollpersonerna underrättar Hermann Lisser eller någon annan myndighetsperson i Hwakiu kan de få ett bud till Nanking om vad som har hänt. I så fall möts de av soldater från Interkorpstyrkorna när de kommer tillbaka. De förhörs ingående om vad som har hänt innan de släpps.

I Shanghai möts de av representanter för Triton och Danwei som tackar dem och överlämnar resten av betalningen för uppdraget. De får återresan till DaiTokyo betald om de inte vill stanna i Kina.

De får några veckor att vila upp sig innan bolagsmännen hör av sig och vill ha deras hjälp igen, den här gången för att konfrontera draken på deras egen mark, vid Drakens öga. Där börjar nästa äventyr.

SPELLEDARPERSONER

Spelledarpersonerna presenteras i den ordning de uppträder i äventyret. Först beskrivs expeditionsmedlemmarna, eftersom rollpersonerna får information om dem på dataklossen från Triton. När rollpersonerna möter dem är samtliga chockade och hysteriska.

YASUO YOSHINOKI

Yoshinoki är chef för Tritons lasersektion. Han ogillar egentligen vildmarksfärder och betraktar jakt som något barbariskt, men har övertygats av Triton att följa med för att möjliggöra goda kontakter med Danwei. Han är en korrekt och oerhört belevad man som också under svåra prövningar försöker uppträda med värdighet. När det blir omöjligt tar han illa vid sig. Han känner sig personligen ansvarig för sina medarbetare och tar oerhört illa vid sig när de kommer till skada. Han är medellång med kort, gråsprängt hår och finskurna anletsdrag.

STY	13	INT	15	PER	12
SMI	9	STO	10	FYS	12
MST	12	SB	—	KP	22

Förflyttning: 21 m
Klass: NOM
Ålder: 42
Huvudhand: höger
Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 80%, Elektronik 120%, Laserteknik 150%, Markfordon 50%, Simma 70%, Engelska 90%, Japanska 90%, Teknik 90%, Övertyga 70%, Automatvapen 30%, Pistol 60%
Viktig utrustning: Attachéväska med utkast till kontrakt mellan Triton och Danwei. Miniräknare.

AKITI FAIRBANKS

Akiti är Yoshinokis närmaste assistent. Hon delar sin chefs syn på vildmarksresor i allmänhet och östra Kina i synnerhet. Hon förbannar att hon inte sjukskrev sig eller tog semester för att slippa följa med. Akiti går in i sig själv och blir helt onåbar om hon drabbas av svåra påfrestningar.

STY	9	INT	14	PER	15
SMI	12	STO	11	FYS	10
MST	13	SB	—	KP	21

Förflyttning: 22
Klass: NOM
Ålder: 32
Huvudhand: höger
Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 75%, Elektronik 90%, Laserteknik 90%, Markfordon 35%, Engelska 90%, Japanska 90%, Teknik 90%

YOAKE SHOSEN

Shosen är inköpschef på Danwei Laser, störst i Nihon på laserteknik. Hon är kort och kompakt med milda bruna ögon och kort svart hår. Shosen har ett brinnande intresse för vildmarksresor. Hon tål extrema förhållanden och skräckupplevelser förhållandevis bättre än Yoshinoki.

STY	12	INT	16	PER	15
SMI	15	STO	8	FYS	14
MST	14	SB	—	KP	22

Förflyttning: 29
Klass: NOM
Ålder: 38
Huvudhand: höger
Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 90%, Ekonomi 90%, Elektronik 90%, Första hjälpen 30%, Iakttagelseförmåga 40%, Laserteknik 120%, Markfordon 50%, Rörliga manövrer 50%, Simma 50%, Engelska 90%, Japanska 90%, Teknik 120%, Överlevnad 60%, Automatvapen 45%, Gevär 60%
Viktig utrustning: Diverse prospekt på kommande projekt inom Danwei laser. Jaktgevär och djungelkniv.

RIKO NAKAME

Nakame är en av Danweis främsta experter på medicinsk laserteknik. Han har liksom Shosen ett intresse för vildmarksresor och jakt. Nakame är lång och stark med gråsprängt hår uppsatt i en knut i nacken.

STY	16	INT	17	PER	13
SMI	14	STO	17	FYS	15
MST	10	SB	+1T6	KP	32

Förflyttning: 29
Klass: NOM
Ålder: 36
Huvudhand: vänster
Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 120%, Elektronik 120%,

Fingerfärdighet 75%, Första hjälpen 50%, Laserteknik 120%, Markfordon 30%, Medicin 90%, Engelska 60%, Japanska 90%, Teknik 90%, Överlevnad 50%, Gevär 75%, Obeväpnad strid 75%, Undvika 75%

Viktig utrustning: avancerat jaktgevär, djungelkniv, laserkniv

Cybernetik: laserfinger

ÖVRIGA

Expeditionen består i övrigt av två tjänstemän från Danwei och tretton från Triton. Sex av dem dödas av draken och mutanterna vid överfallet. Det är två ekonomer, Martha Ritt och Tetsu Akamura, och fyra sekreterare. Övriga överlever och finns kvar när rollpersonerna kommer fram. De 30 vakterna har samtliga dödats eller använts i konstruktionsarbetet.

Här ges ett medelvärde för de tjänstemän som är kvar i livet. Hitta vid behov på namn till dem. Det är två kvinnor och sju män.

STY 13	INT 15	PER 12
SMI 12	STO 10	FYS 12
MST 14	SB —	KP 22

Förflyttning: 24
Klass: NOM
Ålder: 25-40
Huvudhand: höger
Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 75%, Elektronik 90%, Laserteknik 75%, Markfordon 40%, Engelska 75%, Japanska 90%, Teknik 90%, Automatvapen 15%

Viktig utrustning: djungelkniv, första förbandskudde

WEI TANWASHIMA

Wei Tan är en förfaren fixare i Shanghais övre och undre värld. Han sköter kontakterna med Tritons hundratals småleverantörer av komponenter och reservdelar i Shanghai och Hangchow. Han är kort och kompakt och svettas ständigt kopiöst.

STY 14	INT 13	PER 16
SMI 10	STO 13	FYS 14
MST 13	SB —	KP 27

Förflyttning: 24
Klass: NOM
Ålder: 47
Huvudhand: höger
Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 60%, Elektronik 45%, Fingerfärdighet 70%, Fixare 90%, Förfalskning 65%, Iakttagelseförmåga 75%, Markfordon 60%, Engelska 15%, Japanska 20%, Kinesiska 90%, Teknik 50%, Övertyga 90%, Kniv 50%, Pistol 75%

Viktig utrustning: Handterminal, HP Laser III (laserpistol)

HAI LINGS MÄN

De två unga männen i blågrå overaller följer efter rollpersonerna från Shanghai till Nanking för att hålla ett öga på dem för Hai Lings räkning. De ger sig inte gärna i närstrid med rollpersonerna och ger sig direkt i en konfrontation där de är i underläge.

STY 15	INT 12	PER 12
SMI 14	STO 12	FYS 15
MST 12	SB+1T4	KP 27

Förflyttning: 29
Klass: NOM
Ålder: 22
Huvudhand: höger
Väsentliga färdigheter: Gömma sig 60%, Iakttagelseförmåga 75%, Markfordon 50%, Rörliga manövrer 50%, Engelska 20%, Japanska 20%, Kinesiska 90%, Teknik 40%, Automatvapen 40%, Kniv 60%, Obeväpnad strid 75%, Pistol 75%, Undvika 60%

Viktig utrustning: Laserpistol, k-pist

CHIAN DAO

Rollpersonernas vägvisare mellan Shanghai och Nanking är en bohemisk man uppvuxen i området. Han har vänner han stannar och pratar med överallt längs vägen. Om det blir strid försöker han i första hand hålla sig ur vägen, men blir det nödvändigt försvarar han sig.

STY 15	INT 15	PER 13
SMI 14	STO 10	FYS 13
MST 14	SB —	KP 23

Förflyttning: 27
Klass: NOM
Ålder: 28
Huvudhand: höger
Väsentliga färdigheter: Fingerfärdighet 75%, Fixare 90%, Flygfordon 60%, Första hjälpen 50%, Gömma sig 50%, Iakttagelseförmåga 75%, Markfordon 60%, Rörliga manövrer 60%, Simma 45%, Engelska 45%, Japanska 50%, Spåra 30%, Teknik 35%, Överlevnad 65%, Övertyga 70%, Enhands närstridsvapen 50%, Gevär 60%, Kniv 75%, Obeväpnad strid 75%, Pistol 60%, Undvika 50%

Viktig utrustning: pistol, djungelkniv, första förbandsutrustning

MEDHJÄLPARE

Chaufförer, kockar och andra medhjälpare mellan Shanghai och Nanking och i bolagsskogarna kan tänkas hjälpa rollpersonerna att slåss i en verklig knipa, men troligare är att de försöker ta sig undan med livet i behåll.

STY 14	INT 12	PER 12
SMI 14	STO 13	FYS 15
MST 12	SB+1T4	KP 28

Förflyttning: 29
Klass: NOM alt MUT
Ålder: 20-30
Huvudhand: höger
Väsentliga färdigheter: Fingerfärdighet 50%, Fixare 50%, Flygfordon 50%, Första hjälpen 45%, Gömma sig 60%, Iakttagelseförmåga 60%, Kinesiska 90%, Markfordon 75%, Rörliga manövrer 40%, Simma 25%, Teknik 45%, Överlevnad 50%, Enhands närstridsvapen 50%, Gevär 50%, Kniv 50%, Pistol 50%
Viktig utrustning: automatpistol, machete

REPLIKANTER

Om rollpersonerna möter de förrymda replikantbarnen kan de bli tvungna att dras med dem ett bra tag. Myndigheterna är på jakt efter dem och de har ingenstans att ta vägen. Alla tre har ett europeiskt, stilrent utseende med skarpskurna drag och klara ögon.

STY 8	INT 18	PER 15
SMI 13	STO 5	FYS 10
MST 15	SB —	KP 15

Förflyttning: 23
Klass: REP
Ålder: 10
Huvudhand: dubbelhänta
Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 40%, Elektronik 35%, Fingerfärdighet 45%, Gömma sig 60%, Rörliga manövrer 45%, Simma 35%, Engelska 90%, Japanska 90%, Teknik 35%, Obeväpnad strid 40%, Undvika 50%

ISPIRATER

Ispiraterna är storvuxna mutanter med gröngrå hud och svarta, kloliknande naglar. De är klädda i trasiga goretex-overaller och beväpnade med gevär. De dödar ogärna sina offer.

STY 15	INT 10	PER 9
SMI 12	STO 17	FYS 15
MST 10	SB+1T4	KP 32

Förflyttning: 27
Klass: MUT
Ålder: 20-35
Huvudhand: höger
Väsentliga färdigheter: Första hjälpen 50%, Gömma sig 75%, Iakttagelseförmåga 75%, Markfordon 75%, Rörliga manövrer 60%, Japanska 25%, Spåra 50%, Teknik 35%, Överlevnad 60%, Enhands närstridsvapen 50%, Gevär 75%, Kniv 75%, Obeväpnad strid 75%, Pistol 50%
Viktig utrustning: Gevär, revolver.

ISPIRATERNAS BETE

Flickan som lurar bytet i fällan är inte mutant. Hon är klädd i en hel och ren goretex-overall med en skottsäker väst under.

STY 12	INT 14	PER 16
SMI 14	STO 12	FYS 14
MST 13	SB —	KP 26

Förflyttning: 28
Klass: NOM
Ålder: 17
Huvudhand: höger
Väsentliga färdigheter: Fingerfärdighet 70%, Fixare 60%, Första hjälpen 50%, Gömma sig 75%, Iakttagelseförmåga 75%, Markfordon 50%, Rörliga manövrer 50%, Engelska 30%, Japanska 60%, Överlevnad 60%, Övertyga 70%, Enhands närstridsvapen 50%, Gevär 40%, Kniv 35%, Obeväpnad strid 35%, Pistol 70%, Undvika 60%
Viktig utrustning: Laserpistol, huggkniv

OCTAGONS MÄN

De sex männen från Octagon är liksom rollpersonerna frilansare utsända för att bevaka ett bolags intressen. De har inga stora kunskaper i vildmarksliv och blir mer och mer illa till mods ju längre in i Regnbågsskogen de kommer.

STY 15	INT 12	PER 12
SMI 13	STO 15	FYS 15
MST 12	SB+1T4	KP 30

Förflyttning: 28
Klass: NOM
Ålder: 30
Huvudhand: höger
Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 40%, Elektronik 40%, Flygfordon 55%, Första hjälpen 50%, Gömma sig 60%, Iakttagelseförmåga 60%, Markfordon 75%, Rörliga manövrer 50%, Simma

35%, Engelska 60%, Japanska 90%, Teknik 50%, Automatvapen 60%, Enhands närstridsvapen 35%, Kniv 50%, Obeväpnad strid 75%, Pistol 60%

Viktig utrustning: kevlaroverall, automatpistol, huggkniv, automatkarbin, vildmarksutrustning

JIAN PU

Jian Pu hör till bolagsskogarnas muterade invånare. Hon har svagt grönaktig hy och röda ögon. Hon är kort och kompakt och rör sig förvånansvärt snabbt. Hamnar hon i en lojalitetskonflikt sätter hon sitt eget folk, skogens mutanter, framför inkräktare utifrån.

STY 14	INT 15	PER 14
SMI 18	STO 12	FYS 15
MST 15	SB+1T4	KP 27

Förflyttning: 33
Klass: MUT
Ålder: 23
Huvudhand: höger
Väsentliga färdigheter: Fingerfärdighet 75%, Fixare 90%, Första hjälpen 75%, Gömma sig 90%, Iakttagelseförmåga 75%, Markfordon 40%, Rörliga manövrer 75%, Simma 75%, Engelska 40%, Japanska 70%, Spåra 50%, Överlevnad 75%, Enhands närstridsvapen 50%, Gevär 50%, Kniv 60%, Obeväpnad strid 50%, Undvika 60%
Viktig utrustning: gevär Savage 99, huggkniv, tuggtobak
Mutationer: fotosyntetisk hud, infrasyn, snabbhet
Defekt: känslig för kyla (3x skada för kyla) och uttorkning (måste dricka upp till 6 l/dag)

MUTANTER

Skogsbefolkningen har ofta grågrön hud och röda ögon. Många har fotosyntetisk hud och infrasyn, en dominant genkombination som tidigt spreds ut från bolagens replikantanläggningar. Många är liksom Jian Pu överkänsliga för kyla och uttorkning. Replikanterna i Hofei 3, i Hwakiu och längre in i skogen är alla beväpnade med huggknivar och pilbågar. Mutanterna på Kushan station har hjälpligt lärt sig hantera automatgevär. De har 35% i färdigheten automatvapen.

STY 15	INT 12	PER 12
SMI 16	STO 12	FYS 17
MST 12	SB+1T4	KP 29

Förflyttning: 33
Klass: MUT
Ålder: 15-35
Huvudhand: höger
Väsentliga färdigheter: Fingerfärdighet 50%, Första hjälpen 50%, Gömma sig 90%, Iakttagelseförmåga 75%, Rörliga manövrer 75%, Simma 75%, Spåra 60%, Överlevnad 90%, (Automatvapen 35%,) Enhands närstridsvapen 60%, Kastvapen 40%, Kniv 40%, Obeväpnad strid 50%, Pilbåge 75%, Undvika 75%
Viktig utrustning: huggkniv (2T6–1), pilbåge 1T10, pilgift styrka 15
Mutationer: fotosyntetisk hud, infrasyn
Defekter: känsliga för köld och uttorkning

PARASITEN

Det tog draken åtskilliga år att utveckla en parasit som möjliggjorde kommunikation med människor. Drakens och människans nervsystem är annars så olika att telepatisk kommunikation är omöjlig. Parasiten har ett nervsystem som liknar drakens, men kan också kommunicera med en mänsklig hjärna.
Hjärnparasiten liknar en tallriksstor, rödblå manet. När den appliceras mot huvudet börjar "trådarna" på undersidan omedelbart äta sig in genom skallbenet för att långsamt, efter några dagar väva sig in i hjärnvävnaden. Efter det kan människan ha full telepatisk kontakt med en draken.
Parasiten utsöndrar ett bedövande ämne som sänker bärarens medvetandenivå och gör honom foglig och lättledd. Det är på så sätt draken kontrollerar människorna de har inplanterat med parasiten.
Om bäraren avlider måste parasiten hitta en ny värd inom 12 timmar, annars dör den. Den släpper trådarna in i den döda bärarens hjärna och känner telepatiskt omkring sig efter något presumtivt offer. Om någon lämplig människa kommer inom 1 meter förflyttar den sig snabbt, med hjälp av telekinesi, till den nya värdens bakhuvud och sätter sig fast där. Den börjar omedelbart utveckla nya trådar och äta sig ned genom skallbenet. Om den inte avlägsnas inom 6 timmar är risken stor att bäraren får hjärnskador när den rycks loss. Den kan dödas med mekaniska medel och dras loss från huvudet innan dess.

MARTEN KURZ

Kurz är den hängivne initiativtagaren till Kushan station. Han vet mer än någon annan om floran och de förändrade naturlagarna i Regnbågsskogen. Hjärnparasiten har inte stört hans intellekt, bara gjort honom till en slav under draken. Kurz är en stor, nästan skallig man med blå ögon och en liten vit mustasch. Han talar med svag tysk brytning.

STY 14	INT 18	PER 15
SMI 12	STO 17	FYS 15
MST 15	SB+1T4	KP 32

Förflyttning: 27
Klass: NOM
Ålder: 43
Huvudhand: höger
Väsentliga färdigheter: Biologi 120%, Datorkunskap 90%, Elektronik 75%, Fingerfärdighet 40%, Flygfordon 50%, Första hjälpen 50%, Gömma sig 50%, Iakttagelseförmåga 75%, Markfordon 50%, Meteorologi 30%, Simma 50%, Tyska 90%, Engelska 75%, Japanska 70%, Teknik 60%, Överlevnad 75%, Automatvapen 40%, Enhands närstridsvapen 60%, Gevär 75%, Pistol 50%, Undvika 75%
Viktig utrustning: automatkarbin, huggkniv (2T6–1), liten bandspelare där han talar in sina tankar och reflektioner för att sedan överföra dem till dagboken.

NIN SUN

Nin Sun är Kurz närmaste medhjälpare och har varit med om att bygga upp stationen. Nin är en lång, mörk kvinna med grönaktig hy och svagt röda ögon som antyder att hon hör hemma i området.

STY 13	INT 16	PER 17
SMI 16	STO 12	FYS 14
MST 15	SB —	KP 26

Förflyttning: 30
Klass: MUT
Ålder: 39
Huvudhand: vänster
Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 90%, Elektronik 45%, Fysik 120%, Första hjälpen 35%, Gömma sig 40%, Iakttagelseförmåga 75%, Markfordon 40%, Rörliga manövrer 60%, Simma 60%, Engelska 70%, Japanska 75%, Kinesiska 90%, Spåra 40%, Teknik 75%, Överlevnad 75%, Enhands närstridsvapen 60%, Gevär 75%, Undvika 60%
Viktig utrustning: huggkniv (2T6–1) och gevär
Mutation: fotosyntetisk hud och infrasyn
Defekt: känslig för uttorkning

KAI SU VAN

Kai Su är meteorolog och har ägnat sig åt att studera de egendomliga väderfenomenen i Regnbågsskogen. Han är liten och senig och tämligen butter.

STY 15	INT 17	PER 8
SMI 11	STO 9	FYS 14
MST 14	SB —	KP 23

Förflyttning: 25
Klass: NOM
Ålder: 57
Huvudhand: höger
Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 75%, Elektronik 50%, Flygfordon 65%, Första hjälpen 40%, Iakttagelseförmåga 75%, Markfordon 50%, Meteorologi 120%, Engelska 60%, Japanska 90%, Kinesiska 90%, Teknik 75%
Viktig utrustning: andningsmask (Kai har en svår allergi)

MAKAKO LEE

Makako är stationens zoolog. Hon har samlat 1000-tals mer eller mindre muterade djur i Regnbågsskogen. Draken har dragit nytta av hennes kunskaper i anatomi och cellbiologi. Makako har långt brunt, numera stripigt, hår och bruna ögon.

STY 12	INT 17	PER 15
SMI 15	STO 12	FYS 13
MST 15	SB —	KP 25

Förflyttning: 28
Klass: NOM
Ålder: 31
Huvudhand: vänster
Väsentliga färdigheter: Biologi 120%, Datorkunskap 75%, Elektronik 50%, Första hjälpen 50%, Gömma sig 75%, Iakttagelseförmåga 75%, Markfordon 50%, Simma 50%, Engelska 75%, Japanska 90%, Spåra 75%, Teknik 50%, Överlevnad 75%, Automatvapen 35%, Enhands närstridsvapen 50%, Gevär 90%, Undvika 50%
Viktig utrustning: Toppmodernt jaktgevär Muller G12 Rekylfritt (6T6), huggkniv (2T6–1)

DRAKEN

Draken är cirka tre meter långa, humanoida varelser med långa taggiga svansar och breda huvuden med åtta små ögon och breda, starka käftar. Deras hud är blåröd, bitvis slät och bitvis grov och täckt av taggiga utväxter. Händerna har vardera fyra fingrar och två motställda tummar. Fingrarna slutar i korta, skarpa klor. Fötterna kan också användas som gripverktyg, men inte med samma precision. På bukens sidor finns fyra halvt tillbakabildade lemmar som inte längre används. Drakens urfäder var åttalemmade.

De är allätare med en stark betoning på kött. De förflyttar sig framåtlutade, ibland på bakbenen och ibland på alla fyra, ungefär som en gorilla. De klättrar som apor och kan hoppa ett par meter rakt upp i luften utan ansträngning. Draken är tvåkönade och lägger ägg, men det lär inte rollpersonerna få veta något om.

Draken som rollpersonerna möter på Kushan station är täckta av en skyddande massa som förhindrar att de tar skada av den jordiska atmosfären och gör det möjligt för dem att andas. Den höga argonhalten i jordisk atmosfär skadar annars deras könsceller. Skyddsmassan gör att de ser ut som stora taggiga ödlor med spindelögon och kroppen täckt av blårött slem. De rör sig en smula klumpigt, ovana vid den låga gravitationen.

Om rollpersonerna angriper dem med eld, bränner de snabbt bort skyddshöljet och draken får problem att andas. Syrehalten i luften är för låg för dem. De utför då alla färdigheter på halva värdet. Draken vid Kushan station har inga vapen utan slåss med tänder, klor och mentala anfall om det blir nödvändigt. De är ingen krigisk art och har inte människans stora vapenarsenal till sitt förfogande. Om de märker att de inte har någon chans försöker de fly.

Drakens telepatiska förmågor gör att de kan meddela sig omedelbart med varandra och med alla människor som står i deras tjänst.

Grundegenskaper		Typvärde
STY	6T6+14	35
FYS	6T6+9	30
STO	3T6+14	25
INT	3T6+2	13
SMI	3T6	11
MST	5T6	18
KP	55	

Attacker	GCL	Skada
1 bett	35%	3T6
2 klor	45%	2T6

Förflyttning: 41
Naturligt skydd: 5 poäng hud
Färdigheter & förmågor: Åtskilliga för människor mer eller mindre obegripliga färdigheter.
Mentala förmågor: Vardera 1T6+2 mentala mutationer från listan i grundreglerna. Samtliga draken har mental identifikation, mentalt anfall och telepati.

VARELSER I BOLAGSSKOGEN

FLÄCKAPOR

Gröna apor med brungula fläckar hör till skogens mest högljudda invånare. De är intelligentare än vanliga apor och roar sig med att kasta ruttnade frukter och gamla grenar på människor som passerar. Om förråd lämnas obevakade är risken stor att de plundras av aporna.

Antal: 10-50

Grundegenskaper		Typvärde
STY	2T6	7
FYS	2T6	7
STO	1T3	2
INT	1T6+1	5
SMI	4T6	14
MST	2T6	7
KP	9	

Attacker	GCL	Skada
1 bett	35%	1T4

Förflyttning: 21
Naturligt skydd: inget
Färdigheter & förmågor: Klättra, Hoppa, Tjuta, Retas

KORALLORM

Korallormen är egentligen ingen orm, utan en mollusk som lever på flodbotten och sträcker ut sina ormliknande tentakler för att fånga föda. Varje korallorm har 20 armar. Tenktaklerna är rödflammiga och avslutas i en liten sugmun kantad av vassa tänder. När korallormen fått grepp om ett byte dras det ned

till botten och hålls i ett fast grepp medan mollusken tömmer det på blod. Om korallormen lyckas greppa sitt byte, slå 1T20 för att se hur många armar som får grepp. Lägg ihop deras styrka och slå mot offrets styrka på motståndstabellen för att se om bytet dras ned i djupet. Offret kan sedan försöka ta sig loss en gång varje runda, men när det väl har dragits ned låser ormen fast det med alla armar.
Antal: 1-6

Grundegenskaper		Typvärde
STY	1T6	4 (per arm)
FYS	4T6	14
STO	2T6	7
INT	—	—
SMI	2T6	7
MST	—	—
KP	21	

Attacker	GCL	Skada
Greppa	45%	
tentakel	25%	1T3
bett-huvudspec		2T6/runda

MOSKITSVÄRM

Stora svärmar av blodsugande insekter hör till de mest irriterande av skogens faror. Svärmen har giftstyrka 10. Om slaget misslyckas blir offret uppsvällt, lätt febrigt och får yrsel. Förgiftningen går över på 12 timmar.

VAMPYRFJÄRIL

Vampyrfjärilen är en muterad nattfjäril som angriper sovande offer för att suga blod. Den har grå vingar med ett flammigt grått mönster och använder en lång snabel för att suga blod. När snabeln sticks in injiceras ett bedövande gift som gör att offret inte vaknar.
Antal: 1-20

Grundegenskaper	
STY	3
FYS	6
STO	1
INT	—
SMI	5
MST	—
KP	7

Attacker	GCL	Skada
Suga blod	50%	1T3/runda

Förflyttning: 20
Naturligt skydd: inget

TRÄSKÖDLA

Träsködlorna finns överallt runt städerna i östra Kina. De är 5-10 meter långa och liknar alligatorer.
Antal: 1-10

Grundegenskaper		Typvärde
STY	6T6+9	30
FYS	3T6+9	20
STO	5T6+22	40
INT	1	1
SMI	3T6	11
MST	1	1
KP	60	

Attacker	GCL	Skada
1 bett	35%	3T6
1 svans	25%	5T6

Förflyttning: 31
Naturligt skydd: 5 poäng hud
Färdigheter & förmågor: simma och äta

VARELSER I REGNBÅGSSKOGEN

DRAKSLÄNDA

Draksländan liknar en meterstor trollslända och är i sig ofarlig. Men den är en del av drakens försök att förändra naturförhållandena i Regnbågsskogen. Den bär med sig en ficka av atmosfär och gravitation som liknar drakens hemplanet. Fickan genereras av sländans blixtsnabba vingslag och sprider sig som ringar ut från den. Det har den praktiska effekten att luften förgiftas och gravitationen stiger runt en flygande slända. Den kan få svävare att haverera och ge rollpersonerna grava andningssvårigheter.

FLODIGEL

Hwai Ho är känd för sina blodsugande tremetersiglar. De suger sig fast på undersidan av båtar och följer med in till stranden. När passagerarna kliver ur suger de sig fast och börjar tugga på dem. De ger sig på allt som rör sig i vattnet.
Antal: 1-10

Grundegenskaper		Typvärde
STY	4T6+10	24
FYS	3T6+6	17
STO	4T6+10	24
INT	2	2
SMI	2T6	7
MST	3	3
KP	41	

Vapen	GCL	Skada
Sugmun	35%	2T6/runda

(STY-slag för att komma loss)

Förflyttning: 10
Naturligt skydd: 2 poäng hud

JÄRNÄTARE

Järnätaren är en starkt korrosiv alg som lever i vattendrag i Regnbågsskogen. Den bildar stora blåröda mattor som flyter i vattnet. Om algen kommer i kontakt med metall börjar den omedelbart oxidera den. På en timme hinner den äta sig igenom 5 mm härdat stål. På en dag är vilket fordon som helst totalhavererat.

MINSVAMP

Minsvampen har fått sitt namn för att den exploderar med en smäll när någon trampar på den. Då sprids svampens taggiga sporer med explosionsartad kraft och träffar allt i närheten.

Om offret för "angreppet" avlider, kan sedan nya minsvampar växa upp och ta näring ur den ruttnande kroppen. Minsvampar ser ut som oansenliga brungrå utväxter, men känns ofta igen på de mer eller mindre bortruttnade kroppar som skymtar under dem. Minsvampen gör skada som en splittergranat.

SPETÄLSKELAV

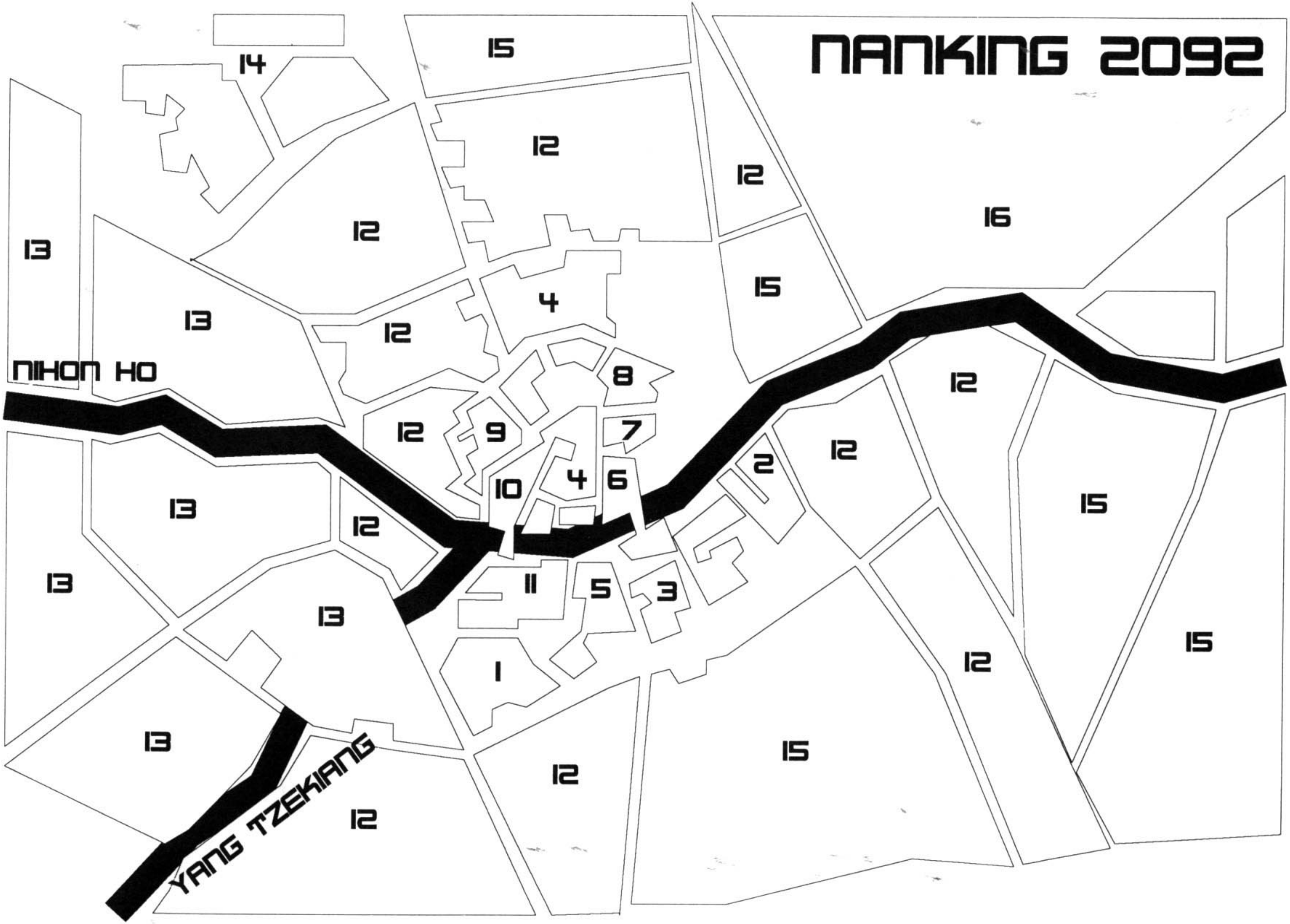
Spetälskelaven lever på de höga, färgskimrande korallträden som kantar många av Regnbågsskogens vattendrag. Det är en rosaröd hänglav med klarröda blåsor. Blåsorna innehåller ett nervgift med styrka 10. Om motståndsslaget misslyckas börjar giftet angripa nervsystemet och dödar nervtrådar från träffytan och vidare med en spridningstakt på 5 cm/dygn. Ett nytt motståndsslag kan göras varje dygn.

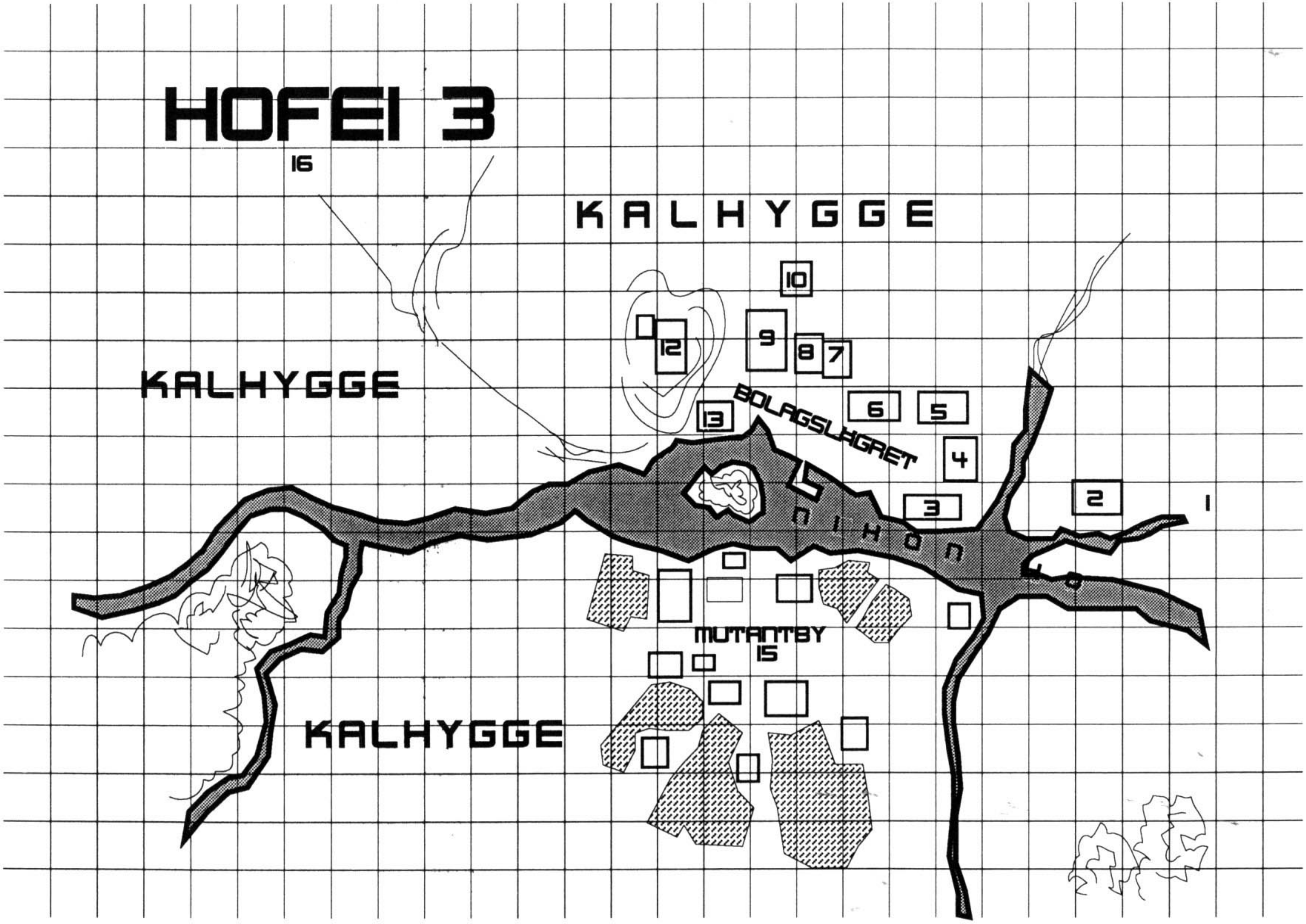
SÖTVATTEN MANET

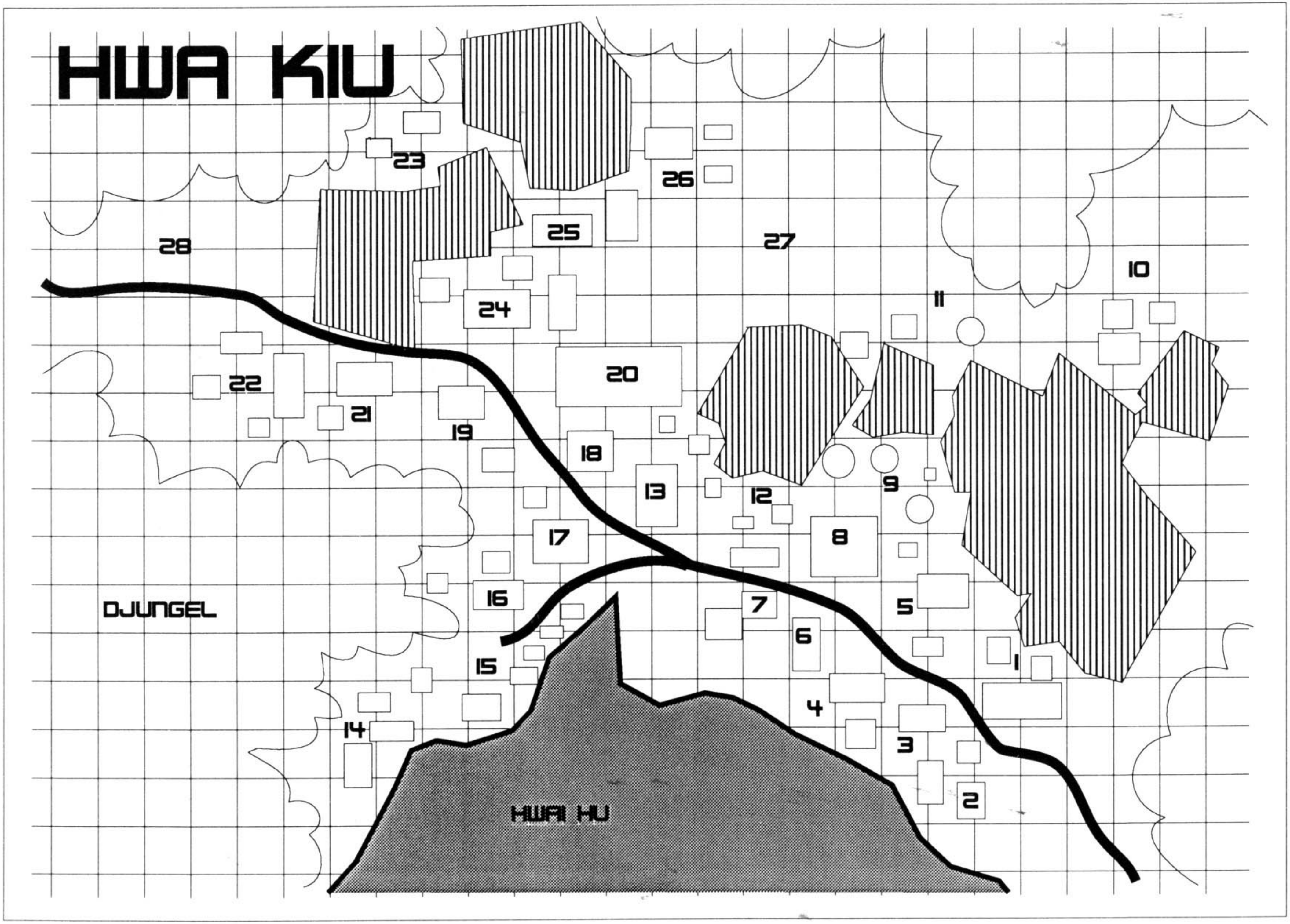
Maneterna som befolkar Regnbågsskogens floder är stora och rosaröda med blåaktiga tecken som vagt liknar dödskallar. De är synnerligen giftiga. Giftet har styrka 15.

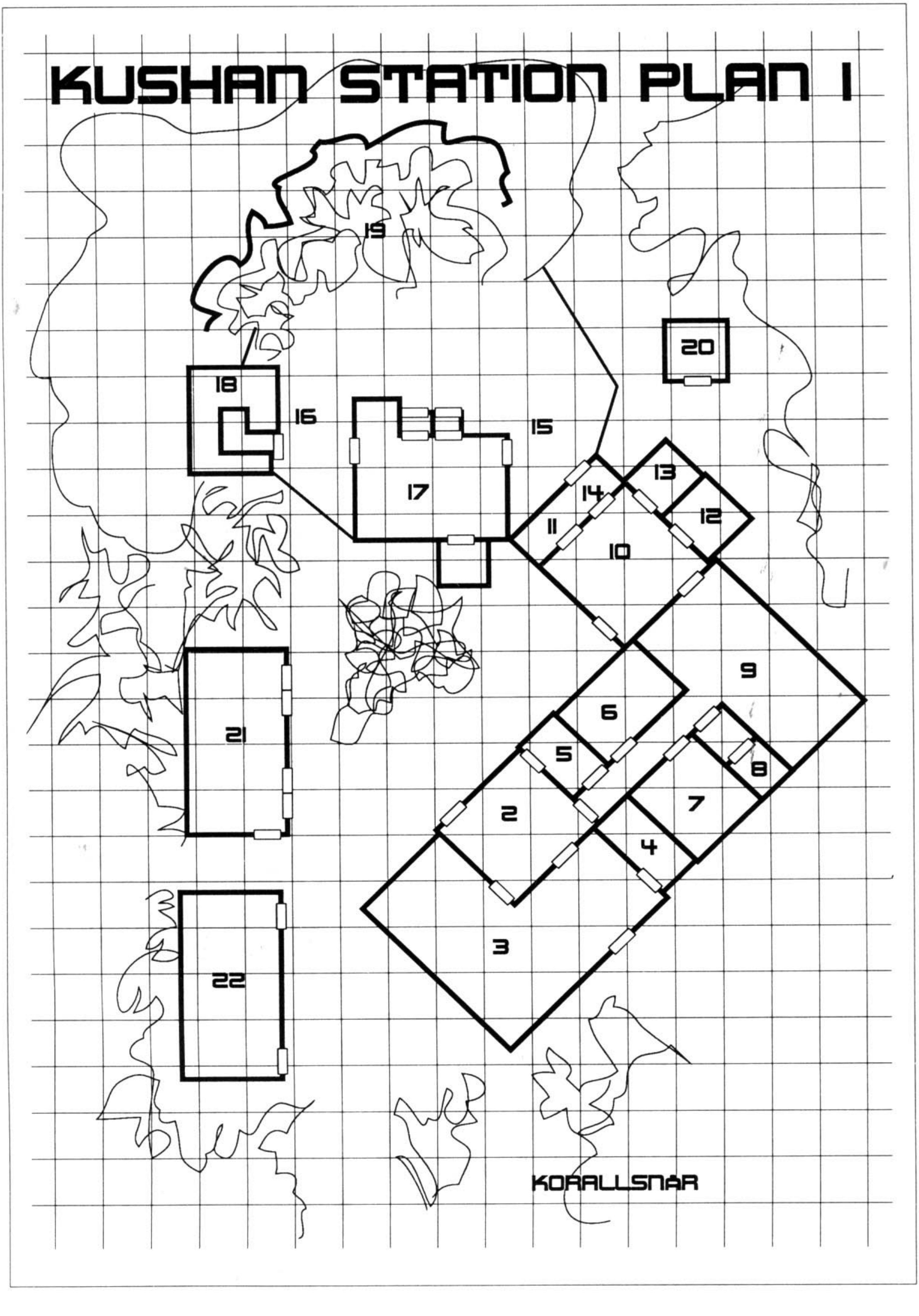



ÖSTRA KINA 2090
RUINSTAD
MINDRE STAD - BAS
ÖSTKINESISKA HAVET
BETA SEX
DRAKENS
LAND
FUNIU CHAN
LUNG CHAN
DRAKENS ÖGA
ACHUMATIEN
HUNG HO
KUSHAN STATION
DRAKFLODEN
HUANGTZE HU
LIZHIKIANG
KAOYO HU
MITOSHI PENG PU
KIANGSU
KIANGSU CHEMICAL CAMPUS
REGNBÅGSSKOGEN
WAKVAN
ISSLÄTTEN
HWAI HO
HWAKIU
BOLAGS SKOGAR
ISHAVET
HWAIYANG CHAN
BOLAGS SKOGAR
SHI HO
TRÄSK
KWANGS HU
HOFEI 3
PI HO
NANKING
KEJSAR KANALEN
NIHON HO
TRÄSK
STORA LUPEM 2
YUKIKOW
ÅKERMARK
HUPEI
BOLAGS SKOGAR
TAI HU
SHANG HAI
RYSKA TRÄSKEN
HANG
CHOW
NING PO
HUNAN
HUKOW
NOVOIRKUTSK
CHEKIANG

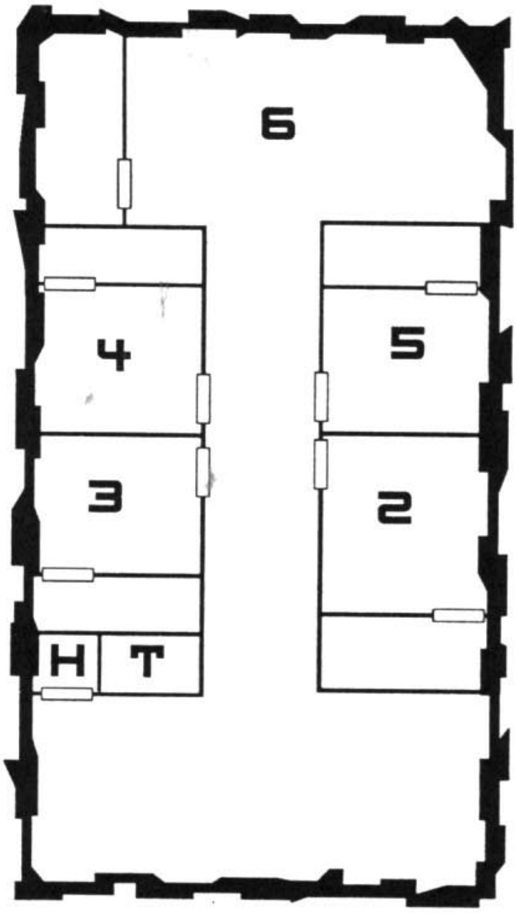

NANKING 2092
NIHON HO
YANG TZEKIANG
15
14
12
12
16
13
13
4
12
15
12
8
9
12
7
4
6
2
12
10
15
13
12
12
13
11
5
3
13
15
1
12
13
12
15
12
12

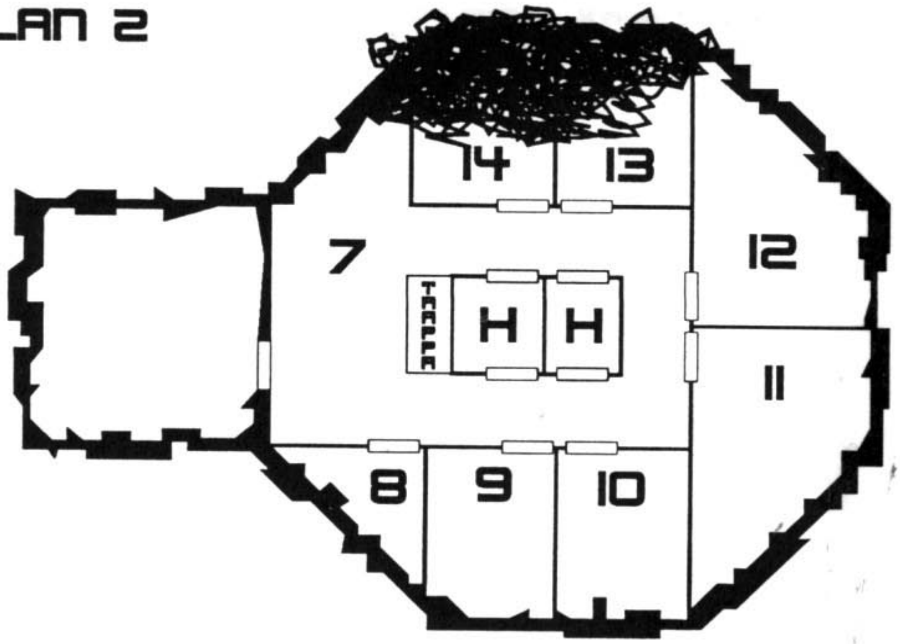

HOFEI 3
16
KALHYGGE
KALHYGGE
KALHYGGE
BOLAGSLAGRET
MUTANTBY
15
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
12
13


HWA KIU
DJUNGEL
HWAI HU
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28

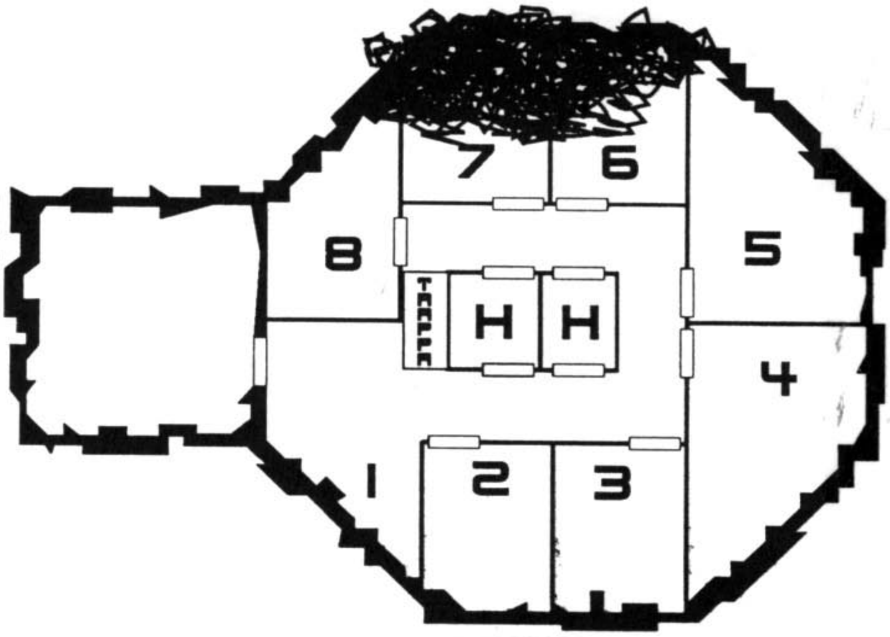

KUSHAN STATION PLAN I
19
20
18
16
15
17
13
14
12
11
10
9
6
5
8
7
2
4
3
21
22
KORALLSNÄR

KUSHAN STATION
PLAN 2

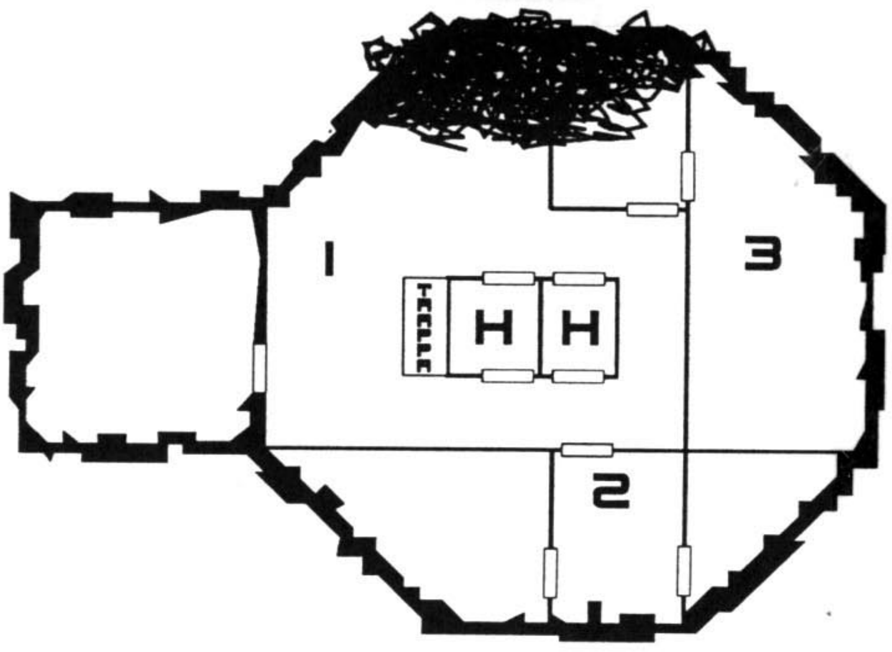




KUSHAN STATION
PLAN 3



KUSHAN STATION
PLAN 4



Scan: RC
PDF: Jonas

EN GÅNG VAR ÖSTRA KINA LANDET SOM FLÖDADE AV FISK OCH RIS OCH FÖDDE MILJONER MÄNNISKOR. SEDAN 50 ÅR ÄR DET EN OGENOMTRÄNGLIG VILDMARK AV FÖRVUXNA TRÄSK, DJUNGLER OCH KÖLDÖKNAR SKAPADE AV MÄNNISKANS DÅRSKAP.

BORTOM DE STORA BOLAGENS KONTROLLERADE DOMÄNER LIGGER REGNBÅGSSKOGEN — ETT OMRÅDE SOM HAR FÅTT SITT NAMN EFTER LÖVEN SOM SKIFTAR I RÖTT, GULT, LILA OCH GRÖNSVART OCH EFTER DE SJUKLIGT FÖRVÄXTA BLOMMORNA OCH SKIMRANDE LAVARNA.

DEN EGENDOMLIGA SKOGEN GÖMMER RUINER FRÅN TIDEN FÖRE KATASTROFEN, OCH DESSUTOM FULLSTÄNDIGT OBEGRIPLIGA FÖREMÅL — SVAGT LYSANDE GLOBER AV OKÄNT MATERIAL, HALVGENOMSKINLIGA SKIVOR DÄR SMÅ RÖDA OCH GULA MASKAR SIMMAR OMKRING I MATERIALET — OCH ANDRA KONSTIGHETER...

SMÅ UTPOSTER I SKOGEN GÖR STORA PENGAR PÅ ATT GUIDA RIKEMANSSÖNER PÅ SAFARI I DEN BESYNNERLIGA SKOGEN. MEN DET ÄR INGEN OFARLIG TRAKT ATT TURISTA I.

DET MÄRKER EN TJÄNSTEMAN FRÅN DAITOKYO SOM MÖTER MER SPÄNNING ÄN VAD SOM ÄR RIKTIGT BEHAGLIGT. DET ÄR DÄR NI KOMMER IN .

DENNA MODUL INNEHÅLLER ETT ÄVENTYR TILL MUTANT SOM UTSÄTTER ROLLPERSONERNA FÖR NEOASIENS FARLIGASTE VILDMARK — REGNBÅGSSKOGEN.

JU DJUPARE IN I VILDMARKEN MAN KOMMER,
DESTO OHYGGLIGARE BLIR FASORNA.

ÄVENTYRSSPEL®

DET HÄR ÄR INTE ETT SPEL I SIG. DU MÅSTE HA **MUTANT** FÖR ATT KUNNA SPELA **DRAKENS LAND**

001-0427